

FIFA 17 ŞAMPİYONDAN YENİ NUMARALAR!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ekim 2016/10 • 126 (KDV Dahil) • Sayı 108 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

**WORLD OF
WARCRAFT
LEGION**

TAMAM MI,
DEVAM MI?

OYNADIK!

FOR HONOR

ORTALIK FENA KARIŞACAK!

DAHA FAZLASI...

- NBA 2K17 • RECORE • BİOSHOCK THE COLLECTION
- MASTER OF ORION • THE KING OF FIGHTERS XIV • F1 2016
- DESTINY RISE OF IRON • WE HAPPY FEW • ATTACK ON TITAN







İÇİNDEKİLER



58 DOSYA İNCELEME WORLD OF WARCRAFT LEGION

Göz banlarınıza taktıysanız kürkçü dükkânı turumuz sizi bekler.

52 DOSYA İNCELEME FIFA 17

"Tekrara bağladı" ile "daha ne yaparsınlar" arasındaki gelgitter.

SELAM OGZ!

- 6 Topluluk
- 12 Hayalet Gemi
- 14 Tek Parça

PORTAL

- 16 Dosya: Oyun Piyasasının Finansal Değişimi
- 20 Bu Ay Ne Oldu?
- 22 Olay Kahramanları: Chris Metzger
- 24 Sony Konferansı
- 26 OGZ Tekken Klani
- 27 Mount and Blade Lansmanı
- 28 O Niye Öyle Oldu?
- 30 Biz Bunları İstiyoruz
- 32 Tokyo Game Show 2016
- 38 Ön İnceleme: For Honor

İNCELEMELER

- 44 Giriş
- 46 ReCore
- 48 Bioshock: The Collection
- 50 Bear with Me
- 51 Hue
- 52 FIFA 17
- 56 Attack on Titan
- 57 Volley
- 58 World of Warcraft: Legion
- 62 The King of Fighters XIV
- 64 Obduction
- 65 Typoman Revised
- 66 The Turing Test
- 68 Master of Orion
- 70 Destiny: Rise of Iron
- 72 The Curious Expedition
- 73 F1 2016
- 74 Seasons After Fall
- 75 Redout
- 76 Gone in November
- 77 N++

- 78 NBA 2K17
- 81 Warlock of Firetop Mountain
- 82 Tempest
- 83 Fallout 4: Nuka World
- 84 We Happy Few
- 86 Project Highrise
- 87 Mod
- 88 Tekmili Birden

ALT

- 90 Zoom: Fantastic Beasts and Where to Find Them
- 92 Gündem
- 94 Delay: Van Helsing
- 96 Top Ten: Cevapsız Sorular
- 97 Çizgi Roman

MEDDYA

- 99 Blu-Ray: Sing Street
- 100 TV: The Tick
- 102 Müzik: Skeleton Tree
- 104 Anime: Berserk

DATA

- 106 Aktüel
- 109 Dijital Özgürlük
- 111 Sistem
- 112 Dev

PIKSEL

- 114 Versus
- 116 Dosya: Tütünün İlk Örneği
- 122 Son Jeton: The Longest Journey
- 126 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
- 127 Yazılar / Oradaydım
- 128 Medya





KAPAK

FOR HONOR

Bir Viking, bir Samuray, bir de
Şövalye beraber bara gitmiş...

38



PORTAL
TGS 2016 **32**

Japonya'nın en büyük oyun fuarının kafa-göz
döndürebilme başarısı tartışılmaz.



MEDDYA
SKELETON TREE



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@yungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

DOKUZA BİR KALA

O yungezer'in ilk sayısını yaptığımız Kasım 2007'de, hiç değişmeyeceğini zannettik. "Neden değişmesin ki?" sorusunun cevabıysa "Neden değişsin ki?" gibi bir şeydi. Yani derinlemesine düşündüğümüz bir konu değildi bu, sadece her şeyin yerli yerinde olduğuna dair bir inançımız vardı. Fakat tabii ki öyle olmadı. Araya hayat girdi.

O gün 10 civarında insanla başlayan macera, aradan geçen 8 yıl 11 ay boyunca durmaksızın şekillendi. İçin içine zaman girince her şey keskinliğini kaybediyor; o ilk kadronun bugün yerini neredeyse tümüyle yeni bir kadroya bırakmış olmasını ancak eski fotoğraflara bakarken şaşırtıcı bulabiliyorum. Gözünüzün önünde bir bebeğin büyüyüp dokuz yaşına varması gibi... Uzak akrabaların dilinden düşmeyen "Yahu amma da büyümüş, ne kadar da değişmiş!" laflarının bir şey ifade edebilmesi için eski sayıları açıp bakmam, fotoğrafları ve anıları karıştırmam gerekiyor ki zaten yıl dönümleri en çok bu işe yarıyor.

Doğal moğal ama itiraf etmeliyim, içimden bir ses "Ne? Dokuz mu?" diye bağırıyor bir yandan da. Zamanın rakamlarla ifadesi, yaş ilerledikçe daha bir sarıscı oluyor zaten. Ama bu şimdi derinine dalmak istemediğim bambaşka bir konu, belki gelecek sayıda konuşuruz.

Bu ay derginin en güzel haberiye oyunlardan değil hayatın kendisinden geldi: Canımız görsel sanat yönetmenimiz Gizem Sedef, geçtiğimiz ay dergiyi bitirdiği gibi evlendirmeye dairesine koştu ve sevdiği Barış Akpolat'la evlendi! Mutlulukları sonsuz olsun!

Dansî Ömer'in başına... diyor ve kaçıyorum.

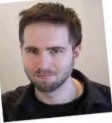
Şahane Ekim ayına hoş geldiniz.

forum, email, twitter,
facebook, youtube

Selam!

OGZ

YENİ ÇIKAN KALLAVİ OYUNLARA GÖMÜLÜP
SELAMIMIZI ALMAMAZLIK ETMEYİN!



Sağ elimle Civ VI, sol elimle FIFA 17, sağ ayağımla Forza Horizon 3, sol ayağımla da Mafia III oynamayı deneyeceğim sanırım bu ay. Bana şans dileyin! (Teker teker geisers olmuyor evet)

Ömer Abdal



MİSAFİR EDITÖR:
BİRSAN C. ASMAN



2'DEN SONRA KAÇ GELİYORDU?

» Selamlar Oyungezer ailesi! Daha önceki mektuplarımda da bahsetmiştim (de kim nereden hatırlayacak), 30'larımda son sürat ilerlemekte olan bir okuruzum. İhten gücün (klise) eski yıllardaki oyunculuğum pek kaldı denemey. Yine de son bir yılda öncekilerine göre daha çok oyun oynadığımı ve bunda da dergiciyi yaşıtan sizin katkınız olduğunu belirtmeliyim.

Sadece 2 sorum var:

1. Basit, simülasyon ya da optimizasyon kafasında olmayan, sadece araba seçip yarışacağım türde bir yarış oyununu var mı? Hani böyle eski Need for Speed'ler gibi. Ne önerirsiniz?
2. Sadece bana mı öyle gelmiyor bilmiyorum, özellikle No Man's Sky'da, ondan önce de mesela Watch_Dogs'ta olduğu gibi aşırı vaatle bulunan, deli gibi reklamları yapılan ancak beklendiği kadar olmayan oyunlarda bir artış var mı? Ya da farklı şekilde sorayım, oyun firmalarının (doğal olarak hem kendi ürünleri, hem de para kazanmaları gerektiği için) oyunlarını tanıtırken oyun içi olmayan (ya da abartı) görüntüler kullanması, sürekli aşırı büyük vaatler vermesi ve açıklamalar yapması oyuncuları (ve haliyle sizi) yanıltıyor mu? Artık daha çok bağımsız oyun çıktığı için, aslında büyük oyun firmaları kendi yapımlarını bu şekilde riske atmıyor mu? Mesela büyük firmaları giderek sevmek oldum. Siz ne düşünüyorsunuz? Genel olarak oyuncu camiasında bu konu konuşuluyor mudur acaba? Beni rahatsız ettiği için merak ettim ve sormak istedim.
3. (son anda aklı gelen soru) Üzerinden çok bir zaman geçti gerçi ama Erin'in Metal Gear serisi neden olmadı? Ona sor diyeceksiniz ama telefon deni diye hatırlıyorum. Başka yerli yabancı kanallarda bir sürü MGS



WD 2'NİN EN GÜZEL YANLARINDAN BİRİ DE KENDİSİNİ OLDUĞUNDAN DAHA BÜYÜK GÖSTERMEYE ÇALIŞMAMASI. ADETA "İYİ OYUN OLACAĞIM, O KADAR" DİYOR.

hikâye serileri yayınlanıyor, kendisinden de duysak iyi olurdu hâlbuki. Benzer şekilde bazı eski klasiklerin serilerini ya da sadece hikâyelerinin anlatıldığı videolar yapmayı düşündünüz mü hiç?

Uzun tuttuysam affola, burada bırakayım. Nasıl olsa bir yere gittiğimiz yok,

daha sonra yine sorarım :) Hepinize iyi çalışmalar, kolay gelsin.

-Volkan Levent Soylu

Sana da selam olsun Volkan Levent (hangisini kullandığını bilmediğim iki isimli insanların iki ismini birden söyleyerek kendi çapımda mini ça-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



oyungezer.com.tr



facebook.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



youtube.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

kalıklara başvurduğum doğrudur). Yeniden oyunlarla içli dışlı olmanda payımız olmuşsa ne mutlu bize. Güzel şey şu oyun dedimiz şey yahu, çok da uzak olmamak lazım.

1. Öyle bir şeyler istiyor oluşunu çok iyi anlıyorum. Mesela son zamanlarda Dirt Rally le kafayı bozдум. Çok zevkli evet ama aşırı gerçekçiliği insana bangır bangır yarıncağı oyunları da özletiyor zaman zaman ama o türde nedense az oyun çıktı son yıllarda. Sana önerebileceğim bir numaralı oyun Forza Horizon 3 olur tabii ki. Horizon 2 ve 3 yapılmış en sağlam arcade yarış oyunları listesinin ilk iki sırasındadır desem abartmış olmam sanırım. Hangi platformlara sahip olduğunı bilemiyorum ama PC oyuncusuyunsa Horizon 3 PC'ye de çıktı. Diğer PC oyunlarına nazaran fiyatı pahalı yalnız, daha uygun fiyatlı bir şey istersen 2012'de çıkan NFS: Most Wanted bayığı iyiymi. Eminim sağdan soldan çok ucuza bulabilirsin. Değişik şeylere açkısan Trackmania Turbo ve Redout'a da göz atmanı öneririm.

2. Genel olarak bayığı fazla konuşulan bir konu bu söylediğin. Bir oyunun fragmanları, duyuruları gibi pazarlama hamlelerine eleştirel yaklaşmak ve firmaya gerçekten güvenmiyorsan ilk yorumlar/incelemelemeler gelmeden oyuna ön sipariş vermemek bu işin kişisel boyuttaki çözümü. Ama biraz da el mahkum durumu var. Nihayetinde bağımsız oyunlar AAA'lerin, yani büyük çaplı oyunların rakibi sayılmaz. Onları oynayan kitle ya AAA'lere neredeyse hiç ulaşmıyor ya da AAA'lerin yanında bağımsız oyunlar oynuyor. "Büyük firmalara saygımadı, bundan sonra bağımsız oyun oynayacağım" demek pek de mümkün değil. Atıyorum bir oyuncu açık dünya şarhı aksiyonu istiyorsa, tanıtımıyla yarattığı beklentiyi tam karşılamasa bile Watch_Dogs'ı alıp oynar büyük ihtimalle. Veya ben Square-Enix'e hoş duygular beslemiyorum, Final Fantasy serisini kötü bir yola soktular ama AAA bir JRYO oynamak istiyorum ve kaç tane alternatifim var ki? Yine FF 15 oynayacağım. Veya aynı şey EA ve Mass Effect: Andromeda için de geçerli.

AAA oyunların alternatifizsizliği genelde bu şekilde olsa da, bazen hoş sürprizler olmuyor da değil. Mesela geçen ay incelediğimiz Starbunder, No Man's Sky'a her anlamda güzel bir alternatifti bence. Ayrıca, reklamı haddinden fazla yapılan her türlü ürüne daha en baştan iftihar oluyorum. Bu tür yapımları sezmek çok zor değil. İlla kötü çıkacak

değil tabii ama bence de en azından ön sipariş vermemek makul bir çözüm. -İhsan A.

3. Konami direkt olarak "video çekemezsiniz" demiyor ama koyduğu abidik gibidik telif kurallarıyla insanın bütün hevesini kaçınıyor. Direkt bizim de kalbimizi kırması değil var ayrıca, Konami oyunlarına dergide vs. pek yer vermemeyi tercih ediyoruz o nedenle. Başka serilerin hikâyelerine dair video da yapmayacağız demiyorum ama şu an için daha çok yazılı olarak anlatmayı tercih ediyoruz böyle şeyleri. Dergide FF 13 ve Kingdom Hearts yazmıştık var mesela. OGZ Online'a da MGS karalamıştım. Onun dışında Eser'in Online'a yazdığı Dark Souls ve Deus Ex lore'ları da mevcut. Her şey de video olmasın canım, yazı okumak da güzel bir şey ^.^

Mektubun uzunluğu kısalığı fark etmez, sen estikçe yaz yeter ki. Sevgiler.

YENİ OYUN DÖNEMİ BAŞLASIN!

» Öncelikle Selamlar Ömer abi ve bu ayın misafiri İhsan abi.

Senelerdir, 2012'den beri derginizi alırım. Şimdi yan taraftaki kitaplığıma bakıyorum da ufak bir tepe olmuş bile. 2013'ten sonra yeni nesil ortaya çıkınca bir süre oyunlara küstüm çünkü ne konsol alacak ne de PC topalayacak bir bütçem vardı ve artık eski nesil konsollarla oyunlar çıkmamaya başlamıştı. Derginin sadece hoşuma gelen sayılarını almaya başlamıştım. Şimdi ise yeni bir konsol veya PC alma gibi bir durumum söz konusu ve tekrar oyunlara başlama zamanı geldi, şu YGS ve LYS çilesinden de kurtulduk sonunda 3 Neye, dedim ki yıllardır okuyorum dergiyi niye hiç yazmadım ki şuraya, en azından sansımı denerim dedim, emzirdim PC'nin başına ve koldum aşağıdaki gibi yazmaya :)

1. Bildiğimiz üzere 7 Eylül'de yeni konsol PS4 Pro tanıtıldı. Ne diyorsun abi? PS4'üm yok ve bunu almayı düşünüyorum ama Sony ve Microsoft artık 3 senede bir konsol çıkarma işini alışkanlık haline getirecekler gibi. Şimdi bu PS4 Pro'yu alsak 2-3 seneye PS5 duyurulacak ve bir zaman sonra da destek çekilecek eski nesilden. Bu yatırım mı olur bunu almak?

2. Artık oyunların bolluğu altın ayırla yaklaşıyoruz. En fazla bekleliğin 3 oyunu yazar mısın?



Oyunlara ve oyun oynanan platformlara çok matematiksel bakmamak fayda var.



Videoalarda Bu Ay

» Ultra jirin vokal, ultra sert sound... Hayatta en çok dinlediğim şarkılardan ama ofiste herkes nelet etti! Tüm dünya mu zevkisz oldu arkadaş!!
tinyurl.com/ogz-108-yuki-dmc



» Üzerinde yapıldığımız çamur topundan sekişleri için tanihin en güzel sunumuydu belki de Elon Musk'ın:
tinyurl.com/ogz-108-musk



» Dünyanın en epik ve en dramatik oyun karakteri kimdi? Fikrinizi sormadım! Bu sorunun tek bir doğru yanıta var ve siz bilmediniz! Doğru yanıt: Street Ocean!
tinyurl.com/ogz-108-sc

3. Uncharted'ın Nathan'ı mı döver, The Last Of Us'un Joel'i mi?

Her ay bayiiye aynı heyecanla gitmemi sağladığınız için hepimize teşekkür ederim. Umanım mutlu, huzurlu ve oyunlu günler bizi bekler. Hoşçakalın.

-Kıvanç Aşlan

Hoş geldin Kıvanç, büyük geçmiş olsun. O sınavlar bittikten sonraki özgürlük hissi mi gibidir şimdi, tadını çıkar, bolca oyun oynat ^.^ Benden de büyük geçmiş olsunlar sevgili Kıvanç ve hoş geldin :). -I.A.

1. Hmmm şimdi burada mantığını biraz eleştireceğim kusuruma bakmazsan. Oyun oynamak, oyun konsolu veya PC almak bir yatırım işi değil ki? Mesela ben PS 1'im, 2'm, 3'üm, PSP'mi, DS'imdi maddi olanaklarımdan dolayı hep ömürlerimin sonuna doğru almıştım ve asla pişman olmadım, hepsi bana

TABİİ Kİ BEN DÖVERİM... SORU MU BU?!

muhteşem anlar yaşattı. Mesela dediğin gibi PS4 Pro alsan, atıyorum 2-3 seneyle de hakikaten PS5 çıksa, ne olacak ki? Sen hayatının 2-3 yılını süper oyunlarla birlikte geçirmiş olacaksın, önemli olan da bu değil mi? Hep uzak geleceği düşünmemek, biraz da günün ve elindeki imkanların tadını çıkarmak gerek kanaatindeyim. O değil de Playstation reklamı gibi oldu, şu an Xbox One, Wii U veya orta karar PC almak da aynı şey yani aslında. Veya yemiştin ya, git PS1 falan al istiyorsan, taş gibi oynanır hâlâ!

Elbette ilerisini düşünmek kötü değil; ancak senin de dediğin gibi zaten sürekli yeni konsollar çıkıyor, "eskimeyen" alet iyi oyun neticede. Ama gerçekten de önemli olan iyi oyun oynamaksa, merak etme hiçbir sorun olmaz. Benim en son sahip olduğum konsol PS2 ve hâlâ merak ederim ne kadar hakkını verebilmişimdir diye. Ayrıca bundan 6 sene evvel "high-end" bir PC topladığımı ilk oynadığım oyunlardan birisi de 2007 çıkışı Assassin's Creed'di. -LA.

2. 2017'ye hiç geçmeden, bu yıl bitmeden çıkacak oyunlardan gidersem Bir kere Civilization VI'nın çıkışı yaklaştıkça iyice elim titremeye başladı. Planlarımın arasında onunla kafayı kırmak, gece-gündüz döngüsünü komple unutmak var. Onun dışında bir FF XV var elbette. Xenoblade Chronicles X'ten beri şöyle taş gibi bir JRYO oynamadım. Eh, son yıllarda kalbimi kırmış olsa da içimdeki FF sevgisi de bambaşka zaten. Doğrusu bu ikisi kadar manyakça beklemediğim bir üçüncü oyun yok ama bir isim daha saymam gerekirse Mafia III derim. Dramatik, sert, gerçekçi bir hikâye dinlemeyi uzun zaman oldu. Gangster hikâyelerini ve eski Mafia'ları da özellikle severim zaten.

Vallahi böyle delice beklemediğim bir oyun olmasa da Mafia III'ün nasıl çıkacağını ben de acayip merak ediyorum. İrklar arası gerilime odaklanmasa, Vietnam savaşının yarattığı iklimde

pek çok hak temelli hareketin filizlendiği bir dönemde yansıtacak olması gibi ilgilimi çeken yanları olsa da mekân basma odaklı artırılmış aksiyonunun, Ömer'in dediği türden bir hikâyeyi dinlememize engel olmasından korkuyorum. Ömer 2017'ye hiç geçmeyelim demiş ama hazır buradayken, beni acayip heyecanlandıran oyunu buradan tüm okurlara duyurayım: Vampyr. Life is Strange'ı ayla bayıla oynamış ve 2004'ten bu yana Bloodlines benzeri bir vampir ortamı bekleyen biri için şaşırtıcı olmasa gerek. -LA.

3. Seviyorum böyle soruları ^.^ Ama bu sefer de tek yanıt yok bu sorunun, dövüşün şartları önemli. Direkt karşı karşıyalar ve silahlılarsa Nathan kıvrıklığıyla ve silah kullanma yeteneğiyle indiriverir Joel'ı. Ama mesela yıkık bir binadalarsa ve birbirlerinin yerini bilmiyorlarsa Joel kenara bir şise atar, Nathan "ne oluyor, biri mi var orada?" diye bakınırken arkadaş sarılır. Veya ikisinin de silah/mühimmatı yoksa, yumruk yumruğa dövüşeceklerse Joel o konuda Nathan'dan kat kat tecrübeli, ümüğünü sıkarak garibanın.

Asıl biz teşekkür ederiz hakkımızda güzel duygular beslediğin için. Kal sağcakla.

BİR KÜÇÜK YARDIM

» Selamünaleyküm Oyungezer ailesi. Bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum, Sizin 107. sayınızdaki 3000+ en yüksek sistemdeki bilgisayarınızı ve ortalama işe 2000 TL bütçeye bir bilgisayar gördüm. Yardımcı olup her ikisinin de ortasında, yani 4300 TL gibi değil de, 3000 TL'yle 2500 TL arasında bir sistem toplama yardımcı olursanız çok sevinirim.

Bir şey daha öğrenmek istiyorum: müslat olduğum bir zaman Oyungezer ailesini ziyaret etmek isterim. Ofisiniz nerede veya bu mümkün olabilir mi? Teşekkürler -Tanık Yıldız

Sevgili Tanık, sorduğun soru sayesinde DATA'daki sistem önerileri bölümündeki Seçenek 2 ile 3 arasındaki fiyat farkının ne kadar da açılmış olduğunu fark ettim. Eminim senin gibi daha pek çok okurumuz, 4300 ile 1960 lira arasında bir yerlerde seyreden bir sistem önerisi daha görmek için can atıyordu. Bunun notunu alalım bu vesileyle.

Soruna ailede bir cevap vermiş olmamak için, OGZ Online'da hâlihazırda gayet yeterli olduğun düşünüyordum. Furkan Güler'in hazırladığı 7 farklı (ve fiyat olarak birbirine daha yakın) sistem önerisini aktarayım seni şimdilik. Eminim aradığını orada bulacaksınız. Biz de o sırada dergideki önerilerimizi güncelleyelim :) -LA.

Ziyaret tabii ki mümkün olabilir, istediğin zaman buyur gel, bir kahvemizi iç. Mükünse ay sonlarında gelme tabii, bu satırları gecenin 1'inde yazıyorum örneğin, yoğun oluyoruz biraz o zamanlarda ^.^ Adresimizi

BİR OKUR İSTEĞİ

Aylık dergilerinizdeki oyunlarda Türkçe desteği yok/var diye belirtirseniz seviniriz :)

Yaa tabii! Ondan sonra tasarımızın çok karışık diye eleştirin, değil mi?!? ^.^ Şaka tabii ama böyle ekstradan bir ibare nasıl durur sayfalarda, onun değerlendirmesini Gizem'e bırakayım. Öte yandan oyunda Türkçe desteği varsa bunu kutuyla, artırak kısmında, yazının içinde vs. zaten mutlaka belirtmeye çalışıyoruz aslında.



Dünyanın bütün yükünü
omuzlayacağız, az kaldı.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

en arka sayfada bulabilirsin. Şehrin ortasında olsak da biraz ulaşması zor bir yerdeyiz, çok ziyarete gelen olmuyor o nedenle ama üşenmezsen uğra elbet bir ara. Teşekkürler bizden efendim.

OYUNGEZER'E MEKTUBUM

Merhaba Serpil Abla,
Bu mektubu sana yazıyorum çünkü derginizi zam geldikindendir alıyorum. Amacım sizi eleştirmek değil, aksine derginizin kalitesini fiyatının çok üstünde. Okurken çok eğlendiğimi hatırlıyorum. Konudan çok saptım ama neyse...

Derginizin okurları genel olarak 15-16 yaş grubu diye düşünüyorum. Derginizi ilk aldığım zamanlarda ben de o yaşlardaydım. Bunu soru sormak amacıyla da yazmadım. Bu mektupta o genç kesime seslenmek istiyorum. Bu sene üniversiteyi kazandım, işte bunu gönderdikten 1 ay sonra Hacettepe Tıp İngilizceye başlayacağım. Amacım hava atmak falan da değil aslında, söylemek istediğim herkesin inanırsa bunu başarabileceği. Evet arkadaşlarınız, öğretmenleriniz, hatta aileniz bile başaracağınızı inanmayabilir ama inanırsanız her şeyi başarabilirsiniz. Kılış gibi gelmiş olabilir çoğunuz ama inanın bana, 2 yıl önce ben de sizin okuduğunuz dergiyi okuyordum, Oyungezer ailesinin bir parçasıydım. Kendinize inanın lütfen.

Son kısım da yazarlara seslenmek istiyordum. Sizi kendime çok yakın görüyordum, son sene oyun oynamama rağmen derginizi almaya devam ettim çünkü söylediğim gibi aileden hissediyordum kendimi. Benimle geçirdiğiniz 2 yıl için çok teşekkür ederim her say-

Anket



MARS'A KOLONİ KURUYORMUŞUZ DİYORLAR... MADDİ İMKÂNINIZ OLSA SİZ NE YAPARDINIZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

- | | | |
|--|--|---|
| 01
Altı kayaklı olan yere ev dikerim. İlerde kentsel dönüşüm felan uğraşmam.
@Metin Yavuz | 03
B'kumzudan patates yetiçek mi? @Cemil Dinç | 04
Metrobüse yakın yerden arsa alırdım. Değerlerin oralar. @İlker Yasin Kılıç |
| 02
Valla yeterli maddi durumum varsa herkesi Mars'a yollar, güzel Dünya'mda kalırım. @Ferhat Vonal | 05
Mars turt beyler. Kepler B akar. @Yakup Seven | 06
Off ne ping vardır orada beee... @Salim Altıntop |

>> SİZE KALSA HANGİ İKİ OYUN KAHRAMANINI EVLENDİRİRDİNİZ?

- | | | |
|---|---|---|
| Lara Croft ile Uncharted'daki yakışıklı abi mi? Fazla uyumular. @Kaan Çullu | Dying Light'taki Crane abimizin ile Mirror's Edge'deki Faith ablamız. Mükemmel uyumun ikilisi. @Kadri Sadık | Ortam biraz şenlensin istiyorsak Rayne ve Geralt enteresan olabilir. @Can Hüsnüoğlu |
| Chell ve Gordon Freeman. Ne bir kavgaya, ne bir gürültü... Mutlu mesut olene kadar... @Dinç Bartu | Max Payne ile Mona Sax :(@Semih Efe Pehlivan | Sonic ile Kratos! @Ertuğrul Mirza Yılmaz |

>> @OYUNGEZER: N'APTIN? BİTTİ Mİ BARI DERGİ? (BASKIYA 5DK KALA EKİBİ SİNİR ETME SORUSU)

- | | | |
|---|--|--|
| Oradan bitmiş gibi mi görünüyor? @tarikkaplan | Susabilir misin? Soru değil bu. @omerakdag | Paket mi yapalım? Yoksa direkt ağzına tıksak oluyorsa mı? @pebblesinmymind |
|---|--|--|



fada eğlendim. Şu an dergide bulunan ve ayrılan herşey çok şey borçluyum, tekrardan her şey için teşekkürler Oyungezer ailesi :)

Eren Kılınç

Selamlar Eren,
Serpil minik bir yanıt vermiş sana zaten gördüğün kadarıyla ama isteğini yerine getirelim, buraya da yapıştıralım dedik yazıkızın. Hoş bunları göremeyeceksin sanırım, anladığımız kadarıyla bırakmış bizi okumayı. Ne diyelim, yeni okulun hayırlı olsun, güzel sözler için de teşekkürler, yine bekleriz ^_

Bir hayırlı olsun dileği de benden gelsin madem. Ancak sevdiğide tıbbi yeni bitirmiş olan biri olarak şunu eklemeliyim: İşin esasen yeni başlıyor. Zira tip fakültesinin kendi zorluğu dışında, mezuniyetin hemen sonrasında TUS yahut yurt dışı düşünyorsan USMLE gibi über zor sınavlar seni bekliyor olacak. O yüzden kendimce, verdiğin mesaja ufak bir ekleme daha yapmak istiyorum: Evet kendinize inanın ve amaçlarınız dört elle sarılın ama asla rahavete kapılmayın. Sinan abi bir keresinde aynen şöyle demişti: Sık yuvarlanan taş yosun tutmaz. Evet, dinleyelim onu :)

Bu arada, ben de iki yıl önce sizin okuduğunuz dergiyi okuyordum da ne demek? Galiba hâlâ aranızda, Oyungezer okumanın size +3 Knowledge ve +4 Perception verdiğini bilmeyenler var:P - L.A.

BİR ŞEYLER YAPMAK İSTEMEK

» Merhaba OGZ ailesi. Ailesi diyorum çünkü başarınızın altında yatan en önemli etaplardan birinin, sıkı çalışmanız dışında bir aile ortamı yaratmış olmanız olduğunu düşünüyorum. Bu aileye dışardan bakan komşular balkondaki çamşarlarınızın dedikodusunu yapıyor da olabilir ama bu sizin ailenizin ne kadar başarılı olduğunu gerçeğini değiştiremez, eleştiriler her zaman olacaktır :) Size yazmamın amacı bana ve benim gibilere (çok olduğunu düşünüyorum) bir yol göstermeniz veya fikir vermeniz.

Ben 36 yaşında, çocukluğunda Commodore 64'e kutsal hazine gözüyle bakan, kasetine değiştiren eli titreyen, komşuda Amiga'ya oynayabilmek için bir an önce Cuna günde gelsin diye dua eden bir jenerasyonun temsilcisiyim. Ben de herkes gibi kendi içinde gücünde, ailesiyle hayatını güzel yaşamaya çalışan bir bireyim. 90'lı yıllarda, ülkemizde oyun sektörü açısından bir gelecek düşünmek pek mümkün değildi, oyun endüstrisi hakkında ulaşılabildiğimiz bilgiler ve çevre de müthiş derecede kısıtlıydı. Günümüzde ise durum çok farklı. Benim gibi oyun dünyasına ilgi duyanlar her türlü bilgiye anında ulaşır, birçok organizasyona katılabilirler. Sorun şu ki, bugüne kadar oyun endüstrisini takip etmiş ve içten içe bir şey yapabileceğini kendini yiyip bitirmiş bireyler ne yapacaklarını veya nereden başlayacaklarını bilemiyorlar. Hani hep derler ya hayallerinin peşinden git ve yapmayı sevdiğin şeyi yap. Ben artık bir fabrika sahibi olduğum için bu konuda geç kalmış olabilirim. Ama bir yandan da içimdeki dürtüyü nasıl enerjide dönüştürebilirim onu düşünüyorum. Ben kod yazmadığım için bir oyun yaratamam ama bu sektör için ne sorumluluk alabilirim, ne yapabilirim, nereden tutabilirim?

Para için değil, kendim için, mutlu olduğum şeyle uğraşmak istediğim için... Bana bu sektörün içinde olan insanlar olarak bir yol haritası verir misiniz? Sevgiyle. Onur Çakroğlu

Merhabalar Onur,
Tatlı övgülerin için teşekkürler ama asıl böylesine güzel, önemli ve zor bir soru sorduğunuz için teşekkürler.

Hangi şehirde yaşadığınız, ne tip imkanlarınız/yeterliliklerinizin olduğu önemli tabii ancak daha genele bakıp birkaç yorum yapmak gerekirse... En tepeden baktığınız nihayetinde oyun dünyasının ihtiyacı olan bir numaralı şey oyun ve oyun geliştirmeyi illa ki kod yazmak olarak görme. Her sektör gibi bizim sektörün de çekirdeği mühendislik ve sanattan, üst yapısı ise iş adamlığından geçiyor.

Peki iş hayatında deneyimli, doğal olarak da organizasyon yeteneği ve sahip olduğu çevre bakımından diğerlerinden daha iyi durumda olan biri, maddi-manevi birikimleri ile bu sektöre nasıl girer veya destek olur? Doğrusu en mantıklısı hevesli ve yetenekli gençlerin hayallerinin peşinden onlarla birlikte koşmak gibi. Örneğin Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (TOGED) Turkey Loves Indies projesi var. Veya Atom, Bug, Game Garage gibi inkübatör merkezleri, Gram Games'in 2Tons projesi... Bunlar gençleri bir araya getiren, hayallerine yönlendiren, onların projelerine yatırım yapan kampanyalar. Heyecanlı ve keyifli de işler.

Bu projeler hakkında biraz araştırma yapabiliriz,

PUANLAMA

Selamlar,
Benim yine bir sorum var umarım çok tuhaf olmaz. Siz oyunları puanlamak oynanabilirlik puanını neye göre veriyorsunuz? Çok sağolun! -Recep Yılmaz

Merhaba Recep,
Direkt oynanabilirlik puanı gibi bir şey vermiyoruz aslında. Oyunların tek bir puanı var, onu nasıl verdiğimiz de tek bir formülü yok. Kimi oyun hikâyeye odaklanıyordur, oynanışı muhteşem olmasa bile hikâyesini etkileyici bir şekilde anlatabildiği için yüksek not kopabilir. Veya hikâyeye odaklanmasın rağmen o konuda bekleneni veremiyor olabilir, ama oynanışı beklediğimizden iyi çıkar, yine fena bir şey almaz atıyor. Oyunun da oynuna, yazardan yazara değeri şeyler, genel kurallarımız yok. Aslında her inceleme yazısı oyunun o aşağıdaki puanı neden aldığından bahseder bir nevi. Dolayısıyla o puana çok takılma derim, asıl mesele yazının kendisinde kopuyor.

Sen de sağol mektubun için. Görüşmek üzere.

1TL'ye Reklam!

Medyaya reklam çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye satışımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklamını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirse yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

İlgini çekenleri hakkında iş içindekilerle iletişime geçip nasıl destek olabileceğin konusunda yorumlar alabilirsin. Tabii yolun düşerse bizim ofise de uğra, özellikle Tuğbek bu bu konularda deneyimlidir, o da sana detaylı bilgi sağlayabilir.

Sevgiler bizden, yine buyur gel.

Bu ay dikkatimi şey çekti; elimde net veri yok ama okurlarımızın aslında nispeten daha küçük bir kısmı 30 yaş üzerindedir diye tahmin ediyorum ama bu yaşlardan itibaren bolca mektup geliyor. Asla kıskanç ettiminden değil, daha çok yazın sevgili 30 yaş üstü dostlar ama ey 10'lu 20'li yaşlardakiler! Siz nerelerdesiniz?



Gelecek Ayın Misafiri

Divinity 2'dir, Torment'tir, Tyranny'dir çıkıp kendini bilgisayar başına kellepçelemeden önce RYO ve macera oyunlarının ağır hastası Esat Güven'i konuk edeyim dedim önümüzdeki ay. Oyun kültürü çok iyi düzey bir arkadaşımızdır, istediğiniz kadar zor sorabilirsiniz.

HEDEF VE EKŞİ SIFIR'IN YENİLİKÇİ YÖNETMENİNDEN



UĞUR KURT

AVNİ ALP MUMCU

GİZEM BİRİMİ

AVER PRODUCTION GURURLA SUNAR BİR ERKUT ALTINDAĞ FİLMİ

OYUNCULAR AVNİ ALP MUMCU UĞUR KURT HAKAN HÜSEYİN GÜL

GÖRSEL EFEKTLER ERKUT ALTINDAĞ VLADIMIR DUTINA AVER VISUAL STUDIO

ANİMASYONLAR MICHAEL CLARKE 2D ÇİZİMLER EMRAH ÇILDIR HALİL METE

ZAHİRİ GÖRSEL TASARIM MÜZİK ASİTANE GAGE HURLEY SENARYO ERKUT ALTINDAĞ

AVNİ ALP MUMCU YAPIM AVER PRODUCTION YÖNETMEN ERKUT ALTINDAĞ



Aver Production



Hayalet Gemi

Hazal Çamur

hazal@oyungezer.com.tr

Üç Deyince Atlıyoruz

Ortamlarda seviye hızla düşmeye başladığında ne yapmak gerek? Cevap veriyorum: Üreten zihinlere transfer olmak.

Eğitim düzeyi fark etmesizin pek çok tüketici zihnin beyin yakan fikirleri savunduğunu görebilirsiniz. Ben kendi gördüklerimden bir derleme sunayım mesela:

1. McDonald's bu kadar yeriliyor ama çok sağlıklı. Bu derece denetlenen bir markanın sağlıklı olması çok şaşırtıcı.
2. Olasılıksız mesela, okuduğum bilim kurgulara örnek.
3. Aikido nasıl bir savunma sanatı biliyor musun? Böyle duruyorsun, tamam mı, anca adama sana vurursa tepki veriyorsun. Yoksa duruyorsun, bir haltı yok.

“SOSYAL BİR ORTAMDA TELEFONLA OYNAMAK ELEŞTİRİLİR BELKİ AMA BENİ DE ANLAYIN...”

Bu kulaklar var ya bu kulaklar, neler duydu! Bunları diyen insanların yaş ortalaması 35. Yine aynı kişiler okumuş insanlar, fakat ağzılarından çıkanlar zihinsel kırılış saçıyor.

İşte böyle anlarda hep aynı formülü uyguluyorum. Sadece tüketime endekslî insanların ağzından çıkan bu gibi şeylere tahammülü düşük biriyensiz (bkz. ben), o zaman ver

elini üreten zihinler turizmi. Bunun için kulaklıklarını takar ve bu sanatı hakkıyla icra eden, sözleriyle bamtelinizi tıngırdatan, derin düşüncelere sevk eden ya da sadece enstrümantal akışıyla bile sizi bambaşka alemlere sürükleyen insanların müziklerine teslim olabilirsiniz. Emin olun o sözlerde ya da enstrümantal akışlarda bu zirvalardan irakta bir nirvana söz konusu.

Bir başka yöntemse kitaplar. Kapağın ardından açılan sayfalar aracılığıyla o zamana/mekâna ait olmayan bir düzlemde var olabilirsiniz. Okuduğunuz türe göre binlerce farklı dünyada nefes alabilir, aynı çeşitlilikle insanlara karşı karşıya gelebilir ve sayısız duygu ve düşünce arasında bir devinim tutturabilirsiniz. Hatta ve hatta, zihninizi çatlatan sorgulamalara dalabilirsiniz.

Son yöntemse oyunlar. Ciddiyim. Uzun yıllardır oyun yapımcılarının normal bir insan zekâsına sahip olduğunu düşünmüyorum. Hâl böyle olunca, mobil oyunlar da bu zihinsel kırılıktan kaçıp arınmak için bir yol oluyor. Bunu da mobil oyunlara olan önyargılarını yeni yeni kırmış biri olarak söylüyorum. Eh, bir el konsoluna sahip değilseniz, böyle topluluk ortamlarında oyuna yegâne erişiminiz cep telefon-

ları ya da tabletlerle olacaktır.

Rayman'ın mobil serisi, benim bu önyargılarımı kıran ve bir kaçış yolu, bir anıma olarak karşıma çıkan oyunlar arasında üst sırada. Kulaklığım dibinde biri "Yea, Aikido nasıl bir savunma sanatı biliyor musun?" derken tek tıkla açtığım bu oyun serisinin her bölümü beni deli ediyor. Deli ediyor, çünkü "nasıl bir zekânın ürünüsün?" diye her defasında hayran kalıyorum. Kısanıyorum da, kabul.

Diyeceğim o ki, sadece tükettiğimiz süreçte hiçbir zaman o donanımlı insan seviyesine ulaşamayacağız. Öte yandan, toplum içinde bu birliktelikte de kaçamayacağımız elbet. Ama bunları yaşamamızın da bazı artıları var. Bakın, Stephen King yazar adaylarına kötü kitaplar okumanın da faydalı olduğundan bahseder. Çünkü sadece iyiyi görenek iyi olunmayacağına dikkat çeker. Kötüyü de gördüğümüz bu ortamda, ne mutlu ki üreten, kendini bu zehirlemeden sıyırmış ve etrafına da şifa dağıtan, pek çok farklı türde üretici zihinler/dehşeler mevcut. Biz de onların çatısı altında bu şifaya kavuşuyoruz da kulak ve zihin pasımız siliniyor.





**TÜRKİYE'NİN
EN SEVİLEN
OYUN
KONSOLU**

Oyun yeniden tasarlandı.

şimdi sadece

1299円*

OYUNUN GELECEĞİ



Tek Parça

Ömer Akdağ

omer@oyungezer.com.tr

Enayi Miyim Ben?

"Enayi durumuna düşme korkusu"nun bir insanın aşması gereken en önemli şeylerden birisi olduğu kanaatindeyim. Hani çok ırksal genellemeleri de sevmiyorum ama bu, bizim diyarlarda bayağı fazla olan bir korku biçimi. Tabii herkeste olan doğal bir korku ama sanıyorum dengesini tutturmak önemli olan.

Beni bu konuda düşünmeye iten hepimizin aşına olduğu, ışık yeşil yanınca hemen kornaya asılanlar oldu. Işık yeşile döner, ilk sıradaki araba gelmeden yürür, ikinci sıradaki doğal olarak ilk sıradakinin hareketlenmesini bekler, sonrasında o da beklemeye yürümeye başlar, bu sırada üçüncü veya dördüncü sıradakiler direkt korna çalar. Yani önündekilerden birisinin dalıp yeşilde beklediği durumlardan da söz etmiyorum ki öyle olsa bile hemen 3. 4. sıradakinin ışığı kaçırması söz konusu olamaz, mantiken en azından 3-4 saniye bekleyip öyle kornaya basmasını beklerim medeni bir insan evladından. Arkadakilerin de ışığı yetişmelerini istiyor diye süper iyimser bir yorumda bulunsam, e arkasında daha dikkat ettim, tahmin ettiğimden çok çok daha fazla yaşanan bir mevzu.

Kisa saniyeler içinde o kornaya basmanın "dünyada bir varlığının olduğunu hissetme isteği" ya da "hayatın içinde olduğunu hissetme isteği" ile de çok doğrudan bir ilgilidir. Elbet trafiğin ve diğer şeylerin yarattığı stres de tepki verme isteği yaratıyor, ama yine de en çok enayi durumuna düşme korkusuyla ilgili gibime geliyor. Bu, diğerlerinin onu enayi olarak görmesi korkusu olduğu kadar kendisini enayi gibi hissetmesiyle de ilgili. "İş yeşil yanıyor ve ben duruyorum, kek miyim, enayi miyim, yapıştır" şeklinde işleyen,



bilinçten ziyade bilinçaltından gelen bir düşünce yapısı.

Ben korna mevzusundan yola çıktım ama her yere uyarlanabilir bu konu. Sırasını ihtiyacı olana veremeyenler (biraz daha uzun süre mi bekleyeyim?), sıranın önüne geçmeye çalışanlar (orada iş görüyor ve ben işimin görülmesi yerine dikiliyorum), kullanmadığı eşyasını ödüncü vermemek için bahane uyduranlar (paramın şu kadar kısmını buna ayırdım, ayırmayan neden kullanırsın?), multi oyunda amatörlerle bir şeyi öğretmekten kaçanlar (kimse öğretmemiş daha önce, neden ben uğraşayım?), evinin önünde top oynayan çocukları kovalayanlar (neden bağkasının değil de benim evimin önünde oynasınlar?)...

Enayi durumuna düşme korkusu

hiç de küçük, ayrıntı bir mevzu değil. Hatta bu korkuyu aşmış olmak çoğu zaman iyi insan ile iyi olmayan insan arasındaki farkı ortaya koyabilecek kadar önemli bir nüans.

Hepimiz de iyi insanlar olduğumuzu düşünürüz üzerine fazla bir analiz yapmadan ama "kötü insan olmamak" ile "iyi insan olmak" arasında uçurum var aslında. Gidip yolda yavru köpekleri tekmelemiyorsanız, ilkökul çocuklarına uyuturucu satmıyorsanız falan kötü insan sayılmayabilirsiniz belki (tanımınza göre). Ama iyi insan olmak için de para-zaman-enerji üçlüsünden feragat etmek gerekiyor. En kişie örnektir ya, onu vereyim hadi; yaşlı birinin karşına karşıya geçmesine yardım etmekle yürüyüp gitmek belirliyor iyi insan olmakla "nötri" insan olmak arasındaki farkı.

Ama işte o sözünü ettiğim üç temel kaynağın yanında bir de psikolojik faktör var. "Milletin enayisi ben miyim, neden başkası dururken ben yardım edeyim?" gibi şeyler dolanıyor insanın beyninin arka taraflarında. Bu milletin enayisi olma korkusuyla yetiştirilen bireyler olamazsın, böyle bir kültürün içinde yaşamaya çalışmamızın payı yüksek.

Herkesin durumu aşabilme şansı farklı tabii. Bu kültürden gelen korkunun üstüne bir de benim gibi insanlara yaklaşmaktan çekinen, iletişim yeteneği yoksun biriyseñiz işiniz daha zor mesela. Sizde farklı mıdır bilmiyorum ama şahsen hayatta en imrendiğim insanlar da "kim ne der, ne kazanırım" baderim, bunu yapan neden olmayım?" hesabına girmeden gördüğü her ihtiyaç sahibine yardım etmeye çalışanlar. Biraz nesilleri tükeniyor gibi görünüyor ama varlar hâlâ sağda solda.

“İYİ İNSAN OLMAK O KADAR KOLAY DEĞİL.”

ACIMASIZ OL OMEN



Windows

Oyun oynamak için şimdiye kadarki en iyi Windows.

OMEN DESKTOP

Seviyeni yükselt ya da yok ol.

OMEN X DESKTOP

Katılmakla kalma. Hükmet.

OMEN LAPTOP

Uyan. Savaş. Fethet. Tekrar et.

© Copyright 2016 HP Development Company, L.P. Microsoft ve Windows Microsoft Corporation'ın ABD ve / ve ya diğer ülkelerdeki tescilli ticari markalarıdır. Ürün ekranı gösterilen resimden farklılık gösterebilir, uygulamalar ayrı satılmaktadır ve stoklara göre değişebilir.

PORTAL

BETA // HABER // ETKİNLİK // RÖPORTAJ // ÖN İNCELEME



TARİK KAPLAN

OYUN SEKTÖRÜNÜN FİNANSAL DEĞİŞİMİ

Fidanlar ağaca, ağaçlar paraya...

Son 10 yılda oyuncu ve oyunculuk kavramı ne kadar değişti değil mi? Çok değil, kısa bir zaman önce oyun oynamak toplumsal açıdan (en azından yaygın görüş olarak) en basit tabiriyle "gerçek hayata atılmaktan korkanların" aktivitesi olarak kabul edilirken, bugün profesyonel oyunculuk neredeyse en çok izlenen spor dalları arasında girdi. Bu akıl almaz değişimle oyuncululuğun popüler kültür haline gelmesi, yalnızca insanların oyunlara yaklaşımını etkilemedi; piyasayı genişletti, zenginleştirdi ve değiştirdi. Belli bir kesime hitap eden mütevazı bir piyasa, bugün dünya çapındaki şirketleri ve on binlerce bağımsız yapımcıyı milyonalara oyuncu-

yu kapsar hale geldi. 2016 bitene dek 100 milyar dolan aşması bekleniyor oyun piyasası değeri-nin. ABD'nin bu yıl en çok kâr eden şirketi olan Apple'in kazancı. Eylül itibarıyla 53 milyar dolar, karşılaştırınca daha iyi anlaşılır sanırım miktarın büyüklüğü.

Hâl böyle olunca oyunculuk da değişti elbette. Dönen para miktardan artınca oyuncunun istediğini vermeye odaklı yaklaşımlar yerini piyasa kaygılarına, politik olarak doğru olmaya, para maksimalları daha hızlı döndürerek serilerin hızlı üretimine bıraktı. Politik doğruculuk daha önemli hale geldi, büyük kitlelere satış yapılması amacıyla tasarimsal

kararlar değiştirilmeye, yapım sürelerinin kısaltılması için eski oyun mekanikleri ve tasarımlar tekrar tekrar kullanılmaya başlandı. Pay to Win denen, aslında ücretsiz olan oyunlarda oyun içi satım alım işlemleri patlayıp gitti, oyunculuk "erken erişim" ve "ön sipariş" kavramlarıyla tanıştı. Tüm bunlar çok değil, yalnızca birkaç yıllık bir geçmişe sahip. Bu delicesine gelişen sektörde bırakın yılı, bir ay öncesini unutmak bile bu kadar kolayken, finansal gelişimi takip etmek de zor bir iş. Bu dosya da tam olarak bunun için var. Çok ince detaylara pek inmeden oyun piyasasının parasal anlamda nelerle tanıştığını şöyle bir bakacağız. Gelin haydi.



CHRIS METZEN

Blizzard'ı
Blizzard ya-
pan adama
uygun bir
veda etme-
mek olmazdı.



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Geçmiş
özlem, geleceğe
heyecan ve bol-
ca gaz şaşkının
olduğu bir istek
listemiz var.



FOR HONOR

Uzun zaman-
dır hiçbir oyun-
dan böylesine
zevk almamış-
tık, açıkçası
biraz şaşkın ve
mutluyuz.



Eylül ayı itibarıyla Steam'de 800 civarında Erken Erişim oyunu bu-
tunmakta. Bunların içine Erken Erişim
aşamasından çıkıp tam sürüm olarak
satılan oyunlar dâhil değil üstelik.

ERKEN ERİŞİM

Oyun yapmak çok zorlu bir süreç.
Yapım sürecinin çoğu kişinin tahmini
ettiğinden de uzun bir kısmı yalnız-
ca bug temizlemekle, yani oyunu
hatalardan kurtarmakla geçiyor.
Tam da bu sebepten erken alfa ve beta aşamaları
oyunlar son hallerini almadan önce çok ama çok
önemli aşamalar. Ama her oyun beta sürecini açık
halde yapmıyor ve son yıllarda artan bağımsız
stüdyoların hepsi de geniş oyuncu kitlelerine
ulaşabilecek hacme sahip değil. İşte bu noktada
devreye Erken Erişim giriyor.

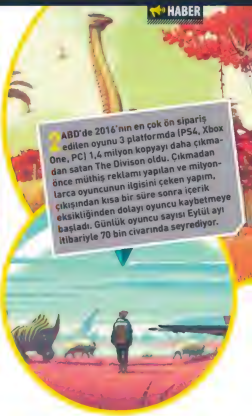
Erken Erişim, yapım süreci devam eden oyun-
ları oynama ve yapımıyla ilgili halinde olma
şansı, yani para vererek beta oyuncusu olma hakkı
alınan bir sistem. Peki nasıl böyle popüler bir hale
geldi? Aslında bunun ilk adımı oyunların beta-
sına katılma hakkının başka ürünlerle satılmasıyla
atıldı. Örneğin Halo 3'ün betasına giriş hakkı,
Crackdown adlı oyunu birlikte verildiğinden
oyunun satışları beklenilen üzerine çıktı. Adı
EE olmasa da, bir oyuna önceden giriş hakkı tanı-
ması mantığı bu sistemin temelinde ortostuyordu.

Erken Erişim kültürünü gerçek anlamda po-
püler hale getiren oyuncularda çok tancıldı: Yapımcı
firması yakın zamanda 2.5 milyar dolara Microsoft
tarafından alınan Minecraft: 2009'dan 2011'deki
çıkışına kadar belli bir ücret karşılığında erişilebilen
oyun hâli gelişme aşamasındaydı. Popülerliğinin
hızla artması sayesinde yapımcısı Markus A. Pers-
son tüm vakitini projeye ayırmakla kadar para

kazanabili ve oyuncular da tüm gelişme süreci
boyunca oyundan zevk almaya devam etti. Bu ba-
şarı oyun geliştirmede kullanılabilecek olan yeni
bir sistem varlığını tüm dünyaya tanıttı adeta.
Türk oyun sektörünün gurur duyduğu senlerden
Mount & Blade de tam sürüm geçmeden önce
erken bir aşamada satışa sunulmuş, TaleWorlds bu
gelirle kurulmuştu örneğin. Bu örnekler daha sonra
Steam'in de kendine ait bir Erken Erişim mantığı
oturtmasıyla daha da arttı. Son olarak Google Play
Store'a dahi gelen bu moda, mobil oyun ve uyu-
gulamalara da sıçramış durumda.

2013 yılından bu yana Erken Erişim aşamasın-
da olan DoyZ adlı zombili online-hayatta kalma
oyunu erken erişimin gücünü en çok gösteren
yapımlardan. Erken alfa aşamasına olmasına
karşın 3,4 milyon kişi tarafından satın alındı oyun.
Erken Erişim özellikle DoyZ'nin ilk haftalardaki
performansının ardından pek çok küçük çaplı
oyun yapımcısı için, ürün tamamlanmadan para
kazanmanın iyi yollarından biri olarak benimsendi
ve bu örneği izleyen yüzlerce yapımcı türedi.

Erken Erişim her ne kadar hem yapımcılara fay-
da sağlıyor hem de oyuncuya yayınlanma öncesi
erişim imkanı tanıyor da esasında riskli bir hare-
ket. Merak ettiği bir fikrin tamamlanmamış haline
uzunp hayal kırıklığıyla dolan pek çok insan var
örneğin. Herkes bir beta testi oyuncusu olmaya
uygun değil ve kimi zaman insanlar beklediklerini
bulamayabiliyor. Ayrıca bu isim altında tamamlan-
maya yakın dahi olmayan oyunlar, yalnızca
erkenden para kazanmak üzere piyasaya sürülüp



sonradan planlandığı gibi tamamlanmayabiliyor.
Peki tabii bir de oyunun çıkışında verebileceği
vurucu bir etki kalmaması da var, zira her şey
zaten biliniyor hale oluyor. Yanı tamamlanmış bir
yapımı piyasaya sürmek hem alan, hem de satan
tarafı riskli bir işi kısaca. Gene de faydalara daha
fazla:

ÖN SİPARİŞ

Ön sipariş sisteminin çıkış amacı basitti:
Dünyalar çıkış tarihlerinde dükkanlarda
kolayca tükenenler, insanlar oyna-
mak istedikleri şeyleri alabilmek için
bazen haftalarca beklemek zorunda kalıyor-
du. Özellikle çok satacağı tahmin edilen popü-
ler, beklenen oyunların çıkışları pek çokları için bir
işkeneye dönüşüyordu. Bugün bile ön sipariş
tekliflerinde söylenen şey şudur: "Simdi sipariş
verin ve çıktığı gün oynayın." Zaten esprisi de
buydu, değil mi?

Dijital oyun satışlarının yükselişe geçmesi
ve özellikle PC oyuncularının DVD ihtiyacının
ortadan kalkması ön sipariş mantığını de-
ğişmesine sebep oldu. Eskiden ön siparişler
oyun satış mağazalarında yapılır, adeta oyuncun
çıkacağı gün gidip alabilmek için rezervasyon
görevi görürdü. Şimdiye buna çoğunlukla

3 Bugüne dek en fazla para toplayan video oyunu projesi Star Citizen oldu. Eylül ayı itibarıyla 124 milyon doların üzerinde bağış toplayan oyunun ilk hedefi sadece 500 bin dolardı. Oyunun herhangi bir çıkış tarihi bulunmamasına rağmen destekçileri için kendi içinde güncellenen birden fazla demo sunuluyor. En fazla para toplayan ikinci oyun mu? Shenmue III. Topladığı miktarsa sadece 6.3 milyon dolar.



gerek bile yok zira oyunlar dijital olarak indirilebiliyor ve kutulu satışların yapıldığı noktalarda stok sıkıntısı yok denecek kadar az. Firmalar açısından ön sipariş, oyunları henüz çıkmadan satış yapabilmelerini ve ne kadar satacaklarını öngörebilmelerini sağlayan harika bir araçken, oyuncular açısından yalnızca oyun içi kozmetik öğeler ya da ufak ek işlevler kazanabilecekleri riskli bir hamle şu an. Aksi durumdaysa oyuncular kızıyor hakları olarak, örneğin *Total War: Warhammer*'in yalnızca ön sipariş alanlara özel olarak oyun içerisinde yeni bir renk eklemesi ciddi anlamda tepki çekmiş ve firma bu konuda geri adım atmak zorunda kalmıştı. Zira bu denli oyuna etki eden bir içeriği özel teklif olarak veriseniz bu kez oyunu çıktığında alacak kişilere haksızlık olacaktır. İki ucu keskin bir bıçak ön sipariş ödülleri bu anlamda... Bazı oyunlar ön sipariş tekliflerine serinin önceki oyunlarını da eklemek gibi göz alıcı hamleler yapsa da bunlar epey azınlıkta. İyi bir tanıtım yapan oyunun ön siparişleri fırlarken, asıl çıkışı yapan ürünün hiç beğenilmemesi durumu sıkça karşılaşılabilecek bir durum.

Oyuncular için en büyük riske firmaların aldığı, gerçeği yansıtmayan pazarlama stratejilerine daha fazla önem vermeye başlaması. Ön sipariş teklifleriyle, henüz var olmayan bir oyunun verdiği sözlerle güvenilerek verilen siparişler sayesinde, tanıtımı iyi yapılan bir ürün henüz çıkmadan başarı elde etmeye başlayabiliyor. (bkz. *No Man's*

Sky) Eğer sonuç oyuncunun hayal ettiği gibi çıkmazsa da her şey için çok geç demek artık (belki geri ödeme sistemleri durumu biraz kurtarıyor ama etkisi bir yere kadar elbette). Pek çok oyun mecrasına göre ön sipariş "kesinlikle yapılmaması gereken" bir eylem tam da bu sebepten. Gene de yakın zamanda piyasadan kalkacağı benzeri bu uygulama. Neden kalksın ki? Oyun firmaları için daha kârlı bir teklif bulmak imkânsız!

PARA TOPLAMA

3 Bağımsız oyun pazarının bugünkü büyüklüğüne gelmesinin en önemli sebeplerinden biri "crowdfunding", "kitle fonlaması" denilen para toplama projeleri. "Bir fikrim var fakat gerçekleştirmek için paraya ihtiyacım var", diyen bir yapımcının arkasında insanları desteğini ve bağışlarını kitle vaat ettiği projeyi tamamlaması aslında kitle fonlaması dediğimiz şey. En büyük artışı şüphesiz büyük oyun firmalarının pençesinden kurtulmak olan bu aktivite, video oyunları için yaygın olarak kullanılmaya başlanıyordu ve 10 yıl önce. İlk para toplama etkinlikleri tarihin çok öncesine gitse de video oyunları için internet üzerinden para toplama, şu anda bu alandaki (proje sayısı bazında) en büyük site olan Indiegogo'nun 2008'de açılmasıyla ve onu video oyunları konusunda çok daha aktif olan Kickstarter'ın kabulüne popülerleşti. Başarılı olan erken projelerden birisi *Resonance* adlı macera oyunuydu ve 10

bin dolar para toplamıştı. Bu miktarın nerelere çıkabileceği gösteren ilk projeye *Double Fine Adventure* oldu. 400 bin dolar olan para limiti ilk günde aşıldı proje bitene dek toplamda 3 milyon dolara ulaştı, kitle fonlamasının oyun piyasasına ne kadar faydalı olabileceği görüldü. *Shadowrun Returns*'ün 2012 yılında 1.9 milyon dolar para toplaması ve çıktığında çok olumlu tepkiler alması da bu yaygıyı güçlendiriyordu.

Yalnızca Kickstarter'da bugüne dek 26,750 oyun projesi başlatıldı ve bunlardan yaklaşık 9 bin'i hedeflediği parayı kazandı. Bu başarının ardından, Kickstarter ve Indiegogo gibi siteler aracılığıyla yüzlerce oyun yapımcısı fikirlerini insanlarla paylaşarak vaatleri karşılığında bağış beklemeye başladı. 2011 yılında, Kickstarter içinde video oyunları için yaklaşık 1 milyon dolar toplanmışken, bu rakam 2015 yılında 46 milyon dolara yükseldi.

Kitle fonlamasının çok büyük bir riski de bulunuyor ne var ki. Parayı toplayan yapımcıların bağışçılarına verdikleri sözden başka bağlayan bir şey olmadığında projelerin yarım kalması ya da hiç yapılmadan iptal edilmesi gibi riskli durumlar var. Kickstarter bu tarz durumlarda bağışçıların paralarını geri yollarken bu her platformda farklı bir şekilde idare edilen bir konu. Söz verilen üründen farklı bir şeyin ortaya çıkması durumunda ne derece kimsenin

OYUN PİYASASI O KADAR HIZLI BİR DEĞİŞİM İÇİNDE Kİ, BİR AY ÖNCESİNİ UNUTMAK BİLE ÇOK KOLAY.



Nintendo ve Blizzard, piyasadaki en yüksek birim fiyatlara sahip oyunları dağıtan iki dağıtım firması.

Yapımı en pahalıya mal olan oyun 500 milyon dolarlık maliyetiyle Destiny oldu. Standart satış fiyatıyla 60 dolar. Onu takip eden yapımına neredeyse yarısı gibi bir rakam olan 265 milyon dolarla GTA V, gene standart AAA satış fiyatı olan 60 dolardan satılıyordu.

yapabileceği bir şey yok. Ancak mekanizması kurmanın imkansızlığı oyuncuların parasını riske sokarken, karşılıklı güven ilişkisine dayalı gelişen ticaret mantığıyla belki de para kaygısıyla yanıp tutuşan bu piyasanın eski günlerini anımsatan en önemli yönlerinden biri kitle fonlarının. Samimi bir topluluk olmayı özleyen oyuncular için bir yapımcıyla karşılıklı iletişim kurabilmek epey önemli sonuçta.

OYUN BİRİM FİYATI VE DLC'LER

Oyun fiyatları aslında hiçbir dönemde çok da ucuz sayılmazdı. Fakat yakın zamana kadar piyasaya çıkan oyunların yalnızca AAA ya da biraz daha düşük kalitede olduğunu unutmamak gerekir, yani paranızın karşılığında ne alacağınızla ilgili sağlam bir fikriniz vardı. Bağımsız oyunların piyasaya yavaş yavaş girmesi ve mobil oyunculuğun yükselişe geçmesiyle birlikte fiyatlar da daha değişken hale gelmeye başladı. Bugün en büyük firmaların 'amiral gemisi' olan seriler 300 liraya kadar olan fiyatlarıyla satış sunulurken, aynı mecralarda 1 liranın altına alınabilecek yüzlerce oyun da yer alıyor. Bu noktada oyuncuların fiyatların neye göre belirlendiğini soruyoruz, ama bunun kesin bir cevabı yok. Evet, maliyetler büyük bir etken ama firmaların satış politikalarına, oyuncuların tepkisine, oyunların istenme oranını göre çok değişen bir değer bu.

Birim fiyatların yükselten bir diğer etken DLC mantığı. İçerisinde oyuna sonradan katılacak dijital içeriklerin bulunduğu paketler temel oyun dan daha yüksek fiyatla Deluxe, Gold, Definitive

isimleri altında satılıyor. Henüz var olmayan bir içeriği önceden satma mantığıyla ön siparişi benzeren bu sistem, oyunların bütününe ve sonradan eklenen içeriklere bakıldığında, henüz yapılmamış kısmını neredeyse oyundan iki kat pahalıya almanıza sebep olabiliyor. Büyük oyunların DLC paketleri, birim fiyatının üçte birine tekabül edebilecek kadar pahalı, getirdikleri içeriğin ana oyuna oranıyla onda birden az gelmez. Kârlı teklifler bulmak imkansız değil ama, kozmetik ürün ağırlıklı DLC piyasası kârlı teklifler sunmaktan çok uzak.

Tabii bir de şu var, DLC mantığını ek paket mantığından ayrı tutmak gerek. Her ne kadar fiyat-içerik açısından DLC'ler ana oyunlara kıyasla çok daha pahalı olsalar da bu ek içerikleri zorla satılan ya da dayatılan şeyler değil. Dolayısıyla en büyük faktör oyuncu tercihi... Fiyatı yüksek de olsa, oyuncuya sevdiği yapıyı özelleştirme ya da genişletme şansı verilmesi kötü bir şey mi?

FREE TO PLAY VE PAY TO WIN MODELLERİ

"Oyunculuğun geleceği bedava oyunlarda" diyen firmaların sayısı tahmin ettüğünden çok daha fazla. Özellikle League of Legends'in dünyanın en fazla oynanan bilgisayar oyunu olmasının ardından patlama yapan bu model, aslında 90'ların sonunda ortaya çıkmıştı. Runescape, bu türün tanınmasını ve yaygınlaşmasını sağlayan en önemli yapımlardandı. İrili ufaklı pek çok bedava oyun ortaya çıktı ve daha olağanüstü bir ilgi görmeye başladı; özellikle Çin, Rusya ve Güney Kore'de popülerlikleri kısa sürede tavan yapmış-

tı. Hatta bu ülkelerdeki oyun sektörünün tam %90'ını ele geçirdikleri bir dönem dahi oldu. Bugün en yüksek oyuncu kitlesini elinde bulunduran oyunlar da hâlâ bedava oynanabilir olanlar; hem MMO'lar, hem de mobil oyunlar buna dâhil. 2015 yılı itibarıyla MMO'ların %60'tan fazlası free to play modelini benimsemiş durumda. Eve Online gibi kendine has oyuncu kitlelerine sahip dev yapımlar bile bu modele doğru kayıyorken bu oranın artması pek şaşırtıcı değil.

Peki bedava oynanabilen bir oyun yapımına nasıl para kazandırıyor? Tabii ki mikro ödemelerle... World of Warcraft'in başasının ardından piyasayı saran MMORPG'lerin pek çoğunda uygulanan ve mobil oyunlar da esiri yapan bu sistem, oyun içerisindeki kaynakları gerçek parayla satın almaya dayalı. Bu kaynaklar yalnızca oyunda size avantaj sağlayan şeylerden ibaret değil, kozmetik ürünler, yani oyun içi görünümünüzü/esyalarınızı görünümünü değiştiren kostümler de gerçek parayla satılıyor. Premium servislerin oyun içinde daha iyi esya ve kaynaklara ulaşmayı sağladığı sistemlerle Pay to Win(P2W), yani 'Kazanmak İçin Öde' olarak adlandırılıyor. Tabii oyuncular için bu yalnızca ne kadar çok para verisen diğerlerinin o kadar önüne geçersen demek olduğundan pek hoş karşılanılan bir iş modeli değil.

Gene de ne var biliyor musunuz? P2W modeli oyuncu nefretini o kadar çok çekiyor ki, bedava oyun piyasası 10 yıl öncesine oranla ciddi anlamda kozmetik ürün satışıyla kar etmeye odaklanmış durumda. Hâlâ bolca kar eden P2W oyunlar olsa da, oyuncuların tepkisi bu konuda piyasayı açıkça şekillendiriyor. Bu arada ilginçti, bedava mobil oyun oynamayanların yalnızca %2'si bu oyunlara gerçekten para yatırıyor ve bu küçük yüzde bile devasa bir sektörü döndürmeye yetiyor.



League of Legends'in yaratıcısı firması Riot Games, 2015 yılında tam 1.6 milyar dolar kar etti. En büyük rakibi olarak görülen Dota 2'nin aynı yıl getirisini 238 milyon dolardı.



BU AY Ne oldu?

UYUN OYNAMAKTAN YEMEK ARALARINDAN BİLE KISMANIN GEREKECEĞİ BİR AY GELİYOR SEVGİLİ OYUNGEZERLER! BU AY NEYSE Kİ NİSPETEN YAVAŞ GEÇTİ DE BOLCA HAZIRLIK YAPMAYA VAKTİMİZ OLDU. BLIZZARD'IN YAPRAK DÖKÜMÜ, BİRKAC REMASTERED DUYURUSU VE ARTIK ALIŞTIĞIMIZ ERTELEMELER DIŞINDA, NİSPETEN SKANDALSIZ BİR EYLÜLDÜ BU. BU SEFER BİRAZCIK MAGAZİN DE BULUNDURAN HABERLERİMİZDE BAKALIM DAHA NELER VAR?

✎ TARIK KAPLAN

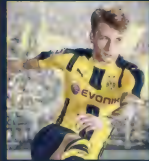


1 Last Guardian YİNE ertelendi. Geç olsun, güç olmasın demek gerek ama yeter artık yav. Yeni çıkış tarihi BİR AK-SILIK OLMAZSA 7 Aralık 2016. South Park: The Fractured But Whole da çıkış tarihi değişenlerden: 6 Aralık'ta beklenen oyun 2017'nin başlarına sarkmış.

2

AC serisinin en iyi oyunları Ezio'nun olanlardır birçoklarına göre. İşte o birçoklarına müjdeli bir haber var: **Assassin's Creed: The Ezio Collection** duyuruldu. Yalnız grafik geliştirmeleri, hevesi biraz kursakta bırakan cinsten, iyisi mi kendiniz bakın: tinyurl.com/ezio

11.6-12.000



3

Euro 2016'daki başansıyla tarafız herkesin takdirini kazanan İzlanda millî takımı, yeni FIFA 17'de yok. Sebepse telif haklarının komik bir rakama (15 bin dolar) alınmak istenmesi, İzlanda'nın da "yok ya?" demesi. İkonik alışı tutma tezahüratları da oyunda olmayacak bu sebepten, insan üzüldü.

4

Sony, oldukça ilginç bir hamleye imza atarak **Fallout 4** ve **Skyrim Remaster** için PS4'te mod seçeneğinin olmasını engelledi. En azından Bethesda durumun bu olduğunu söylüyor. Nedenini anlamak güç, herhangi bir resmi açıklamada da yapılmadı ama biz oyuncular açısından çok can sıkıcı bir durum olduğu kesin. Mod iyidir yav.



5

Bedava oyunlar! **Ubisoft**'ün 30. yılına özel olarak bonkörlüğü tuttu, belki biliyorsunuzdur. 14 Ekim'e kadar Uplay'den **The Crew** oyununu ücretsiz ve kalıcı olarak indirebilirsiniz, önümüzdeki aylarda da başka Ubi oyunları bedava olacak. Arada bir grip bakınız, sonra üzülmeyiniz.

6

Steam, oyunlardaki inceleme notlarının daha doğru olması için, kod alarak oyunu edinmiş kişilerden inceleme notlarını düzeltme hakkı veriyor. Yani sadece oyunu Steam üzerinden satın almış kişilerden inceleme notları oyun notuna etki ediyor artık. Bazı oyunların notları çok ciddi anlamda değişti bu uygulamadan sonra.

7

Dergi sayfalarını kaydırırken verdiğiniz "oh ne güzel olmuş bu sayfalar" tepkilerinin mimarı, biricik görsel yönetmenimiz Gizem geçtiğimiz ay evlendi! Tebrik mesajlarını mailine yağırdınız!



8

Playstore'un yenilenmesi şerefine, AKK denen iletten de-
lirenleri ilaç olabilecek bir kampanya var. Tek seferde 100
TL üzeri bir oyun satın alarak Kasım ayında AKK'nizi limitsiz
kullanabiliyorsunuz, tabii internetiniz Türk Telekom ise:
tinyurl.com/ogz-108-turktelekom-akk

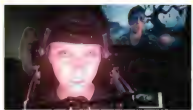


9

Kendine has turtuklu bir oyuncu kitlesine sahip devasa
online'ımız **EVE Online**, Kasım ayında ödeme sistemine
değiştiriyor. Bedava oynanabilecek olan oyundan tam
verim almak için abonelik sistemi gene part olacaktı. Harcayacak bir
dolu vakti olanlara duyurulur.

10

Blizzard'ın en önemli isimlerinden
Chris Metzen ve **Craig Amal** emekli ol-
dular. Bu durumun şirketin mükemmel
oyunlarına etki etmemesini umuyor, kendilerine
elveda ve tüm oyunlar için teşekkürler diyoruz.



11

Ninja Theory'nin yaptığı "AAA kalite-
sindeki bağımsız oyun" **Hellblade**,
yüz ve hareket modelleri için özel bir
teknoloji kullanıyordu hatırlarsanız. Şirket şimdi
de **Senua Division** adındaki yeni bir ayayla
bu gerçek zamanlı hareketleri anında dijitalle
aktarma teknolojisini geliştirerek.



12

Firewatch'un yaratıcı-
sı Campo Santo, Good
Universe adlı şirketle
yeni oyun ve film projeleri için
birleşti. Asıl bomba haberse
Firewatch filmi için çalışmaya
başlamaları Henüz resmiyeti
olmayan bu haber gerçek çıkar-
sa çok güzel bir şeyle karşılaşa-
biliriz gibi geliyor.

13

Super Mario Run geli-
yor! Yalnızca iOS cihaz-
lara ama. Ücretsiz ola-
cağı açıklanan oyunun bazı öz-
ellikleri için para ödemek gereke-
cek ve oyun **Aralık** ayında çık-
acak. Mobil oyun atakları bitmiyor!

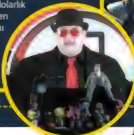
14

British Telecom, kendine ait dört farklı pa-
tentli hizmeti izinsiz kullandığı gerekçeyle
Valve'a dava açtı. Olay şaşkınlıkla sınır
tanımlıyor, iyisi mi şuradan ayrıntılarına bir bakın:
tinyurl.com/ogz-108-valvedava

VALVE

15

Daha önce meşhur oyun vlogger'ı Jim
Sterling'e de dava açan **Digital Homicide**
adlı oyun şirketi, bu kez oyunlarına
Steam üzerinde negatif inceleme yapan 100 kula-
nıcıya toplamda 18 milyon dolarlık
dava açtı. Steam de adeta "sen
hayırdır benim kullanıcılarını
dava etmeler falan?" diyerek
şirketin oyunlarını platfor-
mundan kaldırdı. İlginc, kafa-
lar her yerden çıkıyor.



16

Blizzard'ın
hemen her
oyununa
ulaştığımız platform
olan **Battle.net**, isim
değiştirecek. **Blizzard
Tech** olarak adlanması
beklenen platformda
ciddi değişiklikler
olmayacak, asıl amaç
iki isimle animaktan
kaynaklı kafa karışık-
lığın gidermek. Yine
de yıllardır Battle.net'i
tarifi oluyorum işte, yete-
rince önemli sayılmaz
mı?

17

**Lindsay
Lohan, GTA
V** te izinsiz
olarak imajının kulla-
nılmasına dair açtığı
dava'yı kaybetti. Bu
kadar! Hadi dağılalım
şimdi.

18

Mass Effect
serisinin re-
mastered ol-
ma ihtimali gündeme
geldi, aynı hızla da gitti.
Bir an umutları parlatıp
söndüren EA'nın yeni
IP'lerine ve Androme-
da'ya odaklanmak iste-
diği söyleniyor. Bence
doğru tercih. Yeterince
remastered var ortalık-
ta zaten.



OYUN
Chris Metzen



Chris Metzen

Oyun sektörünün en "bizden" yapımcısına veda

■ CAN ARABACI

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Genellikle Thrall ile özdeşleştirildiği için "Horda yanısı" sansız da ona karakterlerini insan paladın olduğuna,
- Warcraft evrenindeki favori karakteri Malfurion Stormrage olduğuna,
- Warcraft filminde parfüm satıcısı rolünde oynadığını ve bu sahnenin DVD/Blu-ray'deki kesilmiş sahnelerde yer aldığını,
- Metzen'in Blizzard'daki diğer çizimleri birlikte "Sons of the Storm" adında bir olusuna kendi çizimlerini paylaştığını,
- Blizzard dışında da çizgi roman yazarlığına uğradığını ve Transformers: Autocracy adlı 12 sayılık bir serinin yazarlığını yaptığını,
- Overwatch'taki Soldier: 76'yı aslında 1996 yılında tasarladığını ve 2005 yılında bu karakteri konu alan bir çizgi roman serisi yayınladığını,
- 2013 yılında eskiden BlizzardCon'ların sunuculuğunu yapan, daha sonrasında Blizzard'da lisanslama proje yöneticisi olarak çalışmaya başlayan Kat Hunter'la evlendiğini,
- Thrall'ın "emekliliğinin" de Metzen'inin neredeyse aynı zamana denk geldiğini,
- Metzen'in Blizzard'daki son ve en büyük işlerinden biri olan ve Warcraft evreninin yarıeşik hikâyesini anlatan "Warcraft Chronicles Vol. 1" in Türkiye bütünü şuradan okumaya başlamakla bileceğimizi: bit.ly/uk-warcraft-1
- Blizzard'ın Metzen'in ayrılışı gerektiren habire olarak ona özel bir heykel tasarlatıldığını, Biliyor muydunuz?

METZEN'İN SES VERDİKLERİ

- Diablo - King Leoric
- Starcraft - Terran Marine, Battlecruiser, Ghost
- Warcraft - Thrall, Vol'jin (Warcraft III), Nelarion, Ragnaros, Hakkar the Soulflayer, Varian Wrynn, Deathbringer Saurfang, Dranosh Saurfang, Bronahm, Arcanatal Mana'kah, Captain Haku'kal, Nalak the Storm Lord, War-God Jalaq
- Hearthstone: Heroes of Warcraft - Thrall
- Heroes of the Storm - Thrall

Eh, şu ana kadar mutlaka duymuşsunuzdur; duymadıysanız da acı haberi buradan biz verelim: Geçtiğimiz ayın ortalarında Blizzard'ın en önemli ismi diyebileceğimiz adam, yani **Chris Metzen** emekliye ayrıldı. İşin komik yanı ne biliyor musunuz pek? Emekliye ayrılmamış olsaydı da bu sayfalarda Chris Metzen'in hayat hikâyesinin olacağı zaten kesinleşmişti. Emeklilik tam üzerine denk gelince bu sayfalar biraz daha kıymetlendi; dergiden emekli olmuş, Hollanda'da emekliliğini yaşayan ben bile kâğıp geri geldim baksanıza...

22 YILA YAYILAN 4 KOCA DÜNYA

Biz onu hep "Chris Metzen", "Thundergod" ya da "Thrall" olarak bildik ancak kendisinin tam adı aslında Christopher Vincent Metzen. 1973 yılında doğmuş ve hayatının özellikle de Blizzard'daki bölümleri çoğunlukla karlılıkla. Ancak elbette Metzen her şeyden önce "tutkulu" bir insan olduğu için nelerden hoşlandığını, gençliğinde nelele ilgili duyduğunu az çok biliyoruz. 80'ler ve 90'ların meşhur Rock & Roll akımının tutkunlarından mesela. İlhamının büyük bir kısmını Ejderha Mızrağı kitaplarından aldığı söylüyor her fırsatta. Bugün bile her hafta gidip yeni çıkan çizgi romanları düzenli olarak takip eden sıkı bir çizgi roman takipçisi aynı zamanda. Ha, bir de tabii ki Dungeon Master'lık kariyeri var ve masasında FRP'ye dükün olduğunu biliyoruz. Aslında öyle çok da senden benden farkı yok. Oyun sektörünün en "bizden" yapımcısı diye boşuna demiyoruz yani. Ancak bütün bunlar hem kendi hayatının başka bir yöne döndüğünü, hem de bizimkilere dokumaya başladığı 1994 yılında değişiyor. O zamanlar Fullerton, Kaliforniya'daki California State University'de okumakta olan genç Metzen, bir arkadaşının tavsiyesiyle ayrıldığı çizimleri "Chaos Studios" olarak bilinen şirkete gönderiyor. Sunsoft ile birlikte Super NES için *Justice League Task Force* adında bir dövüş oyunu yapmakta olan firma da Metzen'in işlerini beğenip onu oyunun görsellerini ve karakter animasyonlarını yapması için işe alıyor. Şu an için dönüp baktığımızda enteresan olan yanı ise

oynun aldığı eleştirilerde en çok yerden yere vurulan kısımlar arasında oyunun animasyonlarının da olması...

Justice League Task Force'ün hezimetini çok da uzun sürmüyor neyse ki. Aynı yıl içerisinde şirket adını "Blizzard Entertainment"la çevirecek bugün bile hâlâ bizimle olan üç büyük temel taşından birini piyasaya sürüyor: *Warcraft: Orcs & Humans*. Oyunun kitapçığındaki karakter tasarımlarında, illüstrasyonlarda ve hatta arka plan hikâyesindeyse o 19 yaşındaki Metzen'in parmağı var hep. Blizzard memnun, Metzen memnun, oyuncuları memnun... Sonrasında zaten *Warcraft*'in popülaritesi aşip gidiyor, bir sene sonrasında *Warcraft II: Tides of Darkness* hayatımıza giriyor. O arada hayal gücü zaten yüksek bir insan olan Metzen işe iyice el atmış durumda. Sadece konsept hazırlamıyor, bizzat oyunun hikâyesine mudahale ediyor, görevlerini tasarlıyor. Hatta *Blizzard* oyunun ek paketi *Beyond the Dark Portal*'i Cyberlore Studios'a hazırlatırken onların yaptığı işi denetleme ve desteklemeyi doğrudan Metzen'e bırakıyor. O bittirdiği gibi bu sefer Blizzard'ın, Condor Studios'la birlikte satın alıp güverteme getirdiği *Diablo* serisine el atıyor. Doğrudan oyunun dünyasını



"EREDAR İRKİNİN HEPTEN ŞEYTANI OLDUĞUNA VE SARGERASI' DELİRTTİĞİNE DAİR SATIRLARI 4 YIL ÖNCE YAZDIM VE YAZDIKLARIMI UNUTTUM."



ZAMAN ÇİZELGESİ



1989

Metzen bir arkadaşının tavsiyesiyle yaptığı çizimleri Chaos Studios adındaki firmaya gösterdi. Firma çizimleri beğenip Justice League Task Force'un animasyonlarını Metzen'e gösterdi. Oyun hayal kınalı olsa da Metzen artık Blizzard Entertainment olarak anılan firmanın güncel karakter tasarımlarına yapmaya devam etti. Sonuç olarak da Warcraft: Orcs & Humans doğdu.

1995

Warcraft II: Tides of Darkness çıktı; kitapçılarındaki çizimler ve hikayenin hatrı sayılır bir kısmı Metzen'in ürünüydü.

1999

Metzen bu sefer Blizzard North'un başındaki Bill Roper'ın kafa kafaya verdiği ve ortaya Diablo evrenini çıkarttı. Metzen oynadı Kral Leoric'i seslendirdi.

2003

Diablo'dan sonra üzerinde 2 yıl çalışmış olan Starcraft piyasaya çıktı. Fikar, hikaye, ırklar, karakterler... Neredeyse bütün Koprulı Sector Metzen'in Star Wars ve bilim kurgu aşkının ürünü olarak piyasaya çıktı.

2003

Diablo evrenine geri dönerken Diablo II'nin hikayesi üzerinde çalışmaya başladı.

2003

Metzen, Yaratıcı Yönetmen rolüne geldiikten sonraki ilk oyununu piyasaya çıkarttı: Warcraft III: Reign of Chaos.

2003

World of Warcraft çıkışı gerçekleştirdi. Metzen oyunun da ırılı olabir bir çok karakterde seslendirdi.

2007

Blizzard'dan bağımsız bir çizgi roman serisi üzerinde çalışıpını duyurdu. Soldier: 76 adındaki bu sen ikinci Amerikan Sivil Savaşı'na atılan ve 2010 yılında geçen bir hikayeyi konu alıyordu.

2009

The Burning Crusade çıkıyor. İlk politerisi Draenei ırkının hikayesini yazarken orijinal Warcraft III kitapçığında kendi yazdıklarıyla çalıştığı için Metzen oyuncular tarafından sertçe eleştirildi.

2012

Flint Dille adında bir yazarla Transformers: Autocracy adında bir çizgi roman serisinin yazarlığını yaptı.

bomba gibi düşüyor; ilk başta Orc'lar ve insanlardan oluşan hikâye bir anda Night Elf'lerle, Scourge'la şenlenerek hayatımızı işgal ediyor. Bu noktada zaten bütün Blizzard dünyalarının altın anahtarına sahip olan Chris Metzen, resmi sıfatı da üzerine alıveriyor: Creative Director, yani Yaratıcı Yönetmen. Sonrasına zaten hepiniz az çok aşinasınız: 2004 yılında "minik" bir oyun yapmaya başlıyor Metzen ve ekibi. 12 senedir hâlâ pençesinden kurtulabilmiş değiliz: World of Warcraft.

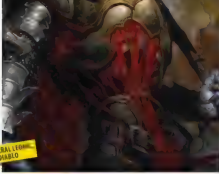
Ancak bu noktaya kadar tam bir başan öyküsü olan Metzen'in hikâyesi sadece başanlarla örülü değil. Arada tökezlediği ve sertçe eleştirildiği yerler de çok. Mesela The Burning Crusade'in çıkışı sırasında yaptığı bir hata var ki, oyuncuların kıldırıldığı kazanın ve kuşandığı meşale, tırpanın haddi hesabı olmuyor. Ama Metzen'i de diğer oyun yapımcılarından ayıran noktayı yine burada görüyoruz. Demiyim ya hani "tutkulu" ve "bizden biri" diye. Tam olarak bu özellikleri konuyla ilgili yaptığı açıklamaya da yansıyor:

"Dürist olacağım, benim hatam. Warcraft III kitapçığındaki Eredar ırkının hepten seytanı olduğuna ve Sargeras'ı delirtğine dair satılan 4 yıl önce yazdım ve yazdıklarımı unuttum. Ne biçim bir dehayım ama, di mi? Draenei ırkına daha sağlam kökler vermek ve onları günümüzdeki hikâyeye yerleştirmek heyceniydi ödevimi yapmayı unuttum. Ancak emin olun ki bu hataya kimse benim kadar çok içermemiştir. Son birkaç günü bu hata için kendimi hırpalayarak geçirdim."

Aslında sanırım Blizzard'ın bugüne kadarki en büyük ve başarılı işlerinden saydığımız World of Warcraft, aynı zamanda Metzen'de en çok yıpratın şey. O ve Titan'ın iptali, Overwatch'un mutlak başarılı olmasının gerekliliği, Metzen'in bütün dünyalar üzerinde son sözü söyleyen kişi olması bir noktada omuzlarına ağır geldi muhtemelen. Ve bunun da sonucunu 12 Eylül 2016'da gördük zaten. Bu aralar sonbahardaki ağaç gibi yaprak dokmekte olan Blizzard, tarihindeki en büyük darbeye tanışmış oldu: Metzen'in emeklilik kararıyla.

"Bilhassa "emeklilik" kelimesini kullanıyorum çünkü başka bir şirkete geçme ya da kendi projelerimi yapma gibi bir amacım kesinlikle yok. Çok uzun ve muhteşem yorucu yıllar geçirdim. Artık biraz yavaşlama ve dinlenme vakti. Koltuğa yayılıp şışmanlamanın zamanı geldi. Bundan sonra vaktimi aileme ayıracağım."

22 senelik bu yolculuk için teşekkürler Metzen.

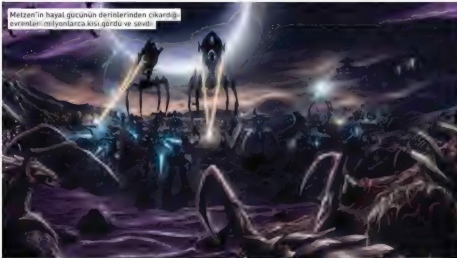


yaratılması için Condor, ya da yeni ismiyle Blizzard North'un başındaki **Bill Roper**'la kafa kafaya veriyor Metzen. O da yetmiyor, karakterlerin seslendirilmesine de katkıda bulunuyor.

Fantezi kurgu konusunda üç Warcraft bir de Diablo'ya katkı yapmış Metzen bu noktada farklı arayışlara geçiyor, zira kendisi aynı zamanda Star Wars hayranı bir bilim kurgu şğı. Artık "Baş Tasarımcı" titrini üzerine almış, haliyle Warcraft II'nin motorunu aynen kullanıp hikâyeyi de uzaya taşımaya karar veriyor. Bu arada iptal olan başka bir projelerinden ilham alıp "uzay-vampirler" gibi fantastik bazı fikirler geliyor aklına ama (neyse ki) daha sonra bu fikrinden vazgeçiyor. Adım adım birbirleriyle psişik bağlantısı olan Protoss ırkını yaratıyor o vampir fikrinin kalıntılarında. Sonra Zurg çıkıyor; olmadı bu isim diyorlar; Zerg doğuyor; Terran'lar hikâyeye dâhil oluyor... Kıscaksca Justice League oyunu için bir animatör olarak işarete alınmış Metzen, 2 yıl içerisinde kendi dünyalarını yaratmaya başlayan ve seslendirme yapan, şirketin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş oluyor.

BLIZZARD'IN "WARCHIEF"İ OLMAYA GİDEN YOL

Starcraft'la yer yer klişe ancak kesinlikle ilgi çekici ve hit dünyalar yaratmayı çok iyi bildiğini bir kez daha kanıtlayan Metzen, böylece Blizzard oyunlarındaki yerini de daha da sağlamlaştıyor. Hatta Starcraft evreninde geçen "Revelations" adında bir kısa hikâye ve Tirion Fordring ve Eitrig'i Warcraft evrenine kazandıran "Of Blood and Honor" kitabını yazıyor. Bir yandan da Warcraft III ve Frozen Throne birer yıl arayla üzerimize



TARİK KAPLAN

HER YER KONSOL!

Niye çıkıyorlar, hangisini almalıyız, peki alacak mıyız?

Konsei kahvesinin çak da mutlu olmadıy bir demeyeyiz. Konsollara özel oyunların azlığı, Xbox'ın "geli oyun" kavramını allak bulak eden PC açılımı derken, bir de son nesil konsolların gelişmiş versiyonlarının çıkacağı duyurulduğunda insanlar haklı olarak kızıyor. İlkdeki aletin hakkını vermeden yenisini yapıyordu firmalar sonuçta. Microsoft E3 konferansında yeni Xbox One modeli "Scorpio"yu tanıtır kafaalarda soru işaretleri yaratmışken, Sony "Neo" kod adlı yeni PS4'ünü göstermek için acele ettirmişti. Gene de kullanıcı açısından Neo'nun, Scorpio'nun Xbox kullanıcılarına getireceğinden fazla yenilik getirmeyeceğini de biliyordu herkes. 7 Eylül'de New York'ta gerçekleşen PlayStation Meeting konferansında Sony de yeni PlayStation modellerini tanıttı. Peki ne bekleniyordu ve ortaya ne çıktı?

PLAYSTATION 4 SLIM

Konsolların daha ince ve enerji tasarrufu sağlayan modellerine alıştık. PS4 Slim de bu geleneğin bir diğer temsilcisi. Standart PS4'e oranla %30 daha ufak bir hacme sahip olan Slim, teknik özellikleri ve performansı açısından standart PS4'e tamamen aynı. 500 GB ve 1 TB'lık modelleri bulunan bu zayıf arkadaşımızın fiyatları sırasıyla 1.299 ve 1.499 TL. Slim'in tanıtımıyla birlikte netleşen güzel bir haber, HDR desteğinin tüm PS4 modelleri için verileceği oldu. Yeni yamayla yalnızca Slim ya da Pro sahipleri değil, tüm PS4 kullanıcıları HDR desteğine kavuşmuş olacak.

KİMLERE UYGUN?

Henüz PS4'ü olmayan ve almayı düşünen, aynı zamanda 4K çözünürlükte bir televizyonu bulunmayan oyuncular için en uygun seçenek Slim olacaktır. Elinizde düzgün çalışan bir PS4 varsa Slim'in size tasarımdan (ve belki daha fazla hafızadan) başka sunabileceği bir yenilik olmayacak. Eğer PS4 almayı düşünüyorsanız ve 4K çözünürlük verebilen bir televizyonunuz da varsa, Slim yerine Pro'yu tercih etmek isteyebilirsiniz.

■ **MUADİLİ** Xbox One S





PLAYSTATION 4 PRO

Xbox'in Scorpio hamlesine Sony'nin karşılığı, söylentilerde adı Neo olarak geçen gelişmiş bir PS4 sürümüyü. O sürümün gerçek adıyla PS4 Pro olarak açıklandı. Pro, aslında PS4'ün (kısmen)4K desteği sunan, daha gelişmiş bir donanıma sahip kardeşi. 1 TB hafızası bulunacak olan cihaz, sıradan PS4'lere göre neredeyse 2 kat daha güçlü. Buna karşın Pro, 4K blu-ray disk desteği barındırmayacak, yani 4K desteği yalnızca var olan görüntünün daha yüksek çözünürlükle sunulmasıyla sınırlı. Bu konuda Xbox'in Scorpio modelinden geride kalacağı düşünülüyor Pro'nun. Gene de 1080 piksel çözünürlükte ve -60 FPS garantisi verilmesine de "daha yüksek ya da daha stabil FPS değerleriyle" oyun oynama imkanı sunacağı sözü verildi. Bir bir de, internet üzerinden 4K film ve diz izlemek için Netflix ve Youtube'un özel uygulamaları bulunacak Pro'da.

Akıllardaki en büyük soru işaretlerinden biri de özel oyun konusuydu. Bu konuda Sony'ye ana kadar çıkmış ve çıkacak olan bazı büyük oyunların Pro için daha yüksek performanslı ve daha iyi görsellikteki versiyonlarının yapıldığını, bunun dışında Pro'nun kendine özel bir oyuna sahip olmayacağını garanti etti. Yani PS4 oyunlarının tamamı PS4 Pro'da çalışacak ve bundan sonra yapılan oyunların Pro'da çalışıp standart PS4'te çalışmaması gibi bir durum kesinlikle olmayacak. Bu iç ferahlatan bir gelişme. Son olarak

VR konusunda da, Pro daha iyi performans verecek olsa da tüm VR yapımları PS4'ün her modelinde oynanabilir olacak.

KİMLERE UYGUN?

4K çözünürlük sunabilen bir televizyona sahip ve PS VR'dan en yüksek performansı almayı hedefleyen oyuncular için PS4 Pro en uygun seçenek olacaktır. Halihazırda sorunsuz çalışan bir PS4'e sahipseniz, Pro'ya kazanacağınız tek artı belli oyunlarda daha iyi grafik kalitesi ve yüksek FPS değeri almaktır.

■ **HUADİLİ:** Xbox Scorpio

ELMANIN DİĞER YARISI: MICROSOFT AYAĞI

Elimizde Scorpio'nun belli teknik özellikleri hariç yeni konsollarla ilgili epey bilgi birikimine göre, biz oyuncular açısından hangisinin ağır bastığına da bir göz atalım, konsolların kafa kafaya karşıtarmaları değil mi? Hangi taraf, ne özelliğiyle öne çıkıyor bir bakalım.

Xbox One Scorpio vs PS4 Pro

Scorpio'nun teknik özellikleri tamamen belli olmadıkça da elimizdeki bilgiler ışığında iki konsolun en yeni temsilcilerine baktığımızda ortaya ne çıkıyor biliyor musunuz? İş dönüş dolaylı gene özel oyunlara bağlıyor. Performans açısından en güçlü konsolun Scorpio olacağı söyleniyor ve şu ana dek açıklanan özellikleri de bu açıklama desteklese de, 4K blu-ray desteğiyle

PS4 Pro'da olduğu gibi, bir cihaz aracılığıyla farklı yaratıcı özellikler yok gibi bir şey. İki taraf da oyunlarda 1080 piksel ve "daha gelişmiş grafik" sözü verirken, 60 FPS garantisi vermiyor. Şu aşamada hangi konsolun daha avantajlı olacağını kestirmek ancak oyunlamanın göre beklenebilirliğiyle mümkün.

İki arasında Türkiye yaratıcılık önemi bir etken ile sanal gerçeklik olacak elbette. PlayStation'ın kendi VR başlığını çıkarması ve tüm PS4 modellerinde kullanılabilir olacak olması bu alanda bir adım öne geçirmiş durumda. Yine Xbox'ın yalnızca Scorpio modelinde Oculus desteği bulunacak. Bu da sanal gerçekliğe adanmış isteyen oyuncuların hem Xbox Scorpio'ya hem de birinci fiyat olarak PS VR'dan daha pahalı olan Oculus Rift almak zorunda kalması demek. PS4 sahipleriyle PS VR ve Move kullanarak bu deneyimi alabilecek.

Fiyat konusuna da bu yeni konsollarla ilgili beklentileri arttırmayacak çok önemli bir faktör. PS4 Pro'nun 400\$ olarak açıklanan fiyatı biraz pahalı olsa da (özellikle ülkemize kaçan geleceğini biliyoruz) genelde beklenti sınırları içerisindeydi. Scorpio'nunsa teknik özellikler olarak daha iyi olmasa fiyatının da daha yüksek beklentileri ne sebep olabilir. Şayet bu olursa Sony'nin eli güçlenecektir. Ama olur da Microsoft bir şekilde Scorpio'nun fiyatını Pro'dan düşük tutmayı başarabilirse, eline Sony'nin özel oyunlarının yanı sıra etkili etkenlerden biri de avantaj geçirebilir.

Diğerleri de düşünürsek, şu aşamada yeni bir konsol almaya düşünüyorsanız birkaç ay sabretmemizi tavsiye ederim sevgili Oyuncularlar. Her konsol da çıkıp şöyle güzel bir karşıtarmaları yapıp, sonradan pişman olacağınız bir tercihi bulunmayın. Hayır daha taksitli bilmemizi yeni yeni çıkarılan filan, yavaş olsun. O değil de işi bitirmeli FOX vardı. :)

	PLAYSTATION PRO	XBOX ONE SCORPIO	PLAYSTATION 4 SLIM	XBOX ONE S
HAFIZA	8 GB GDDR5	-	8 GB GDDR5	8 GB DDR3
İŞLEMCİ	AMD "Jaguar" 8 çekirdek 1.6 GHz	AMD "özel" 8 çekirdek 1.75 GHz	AMD "Jaguar" 8 çekirdek 1.6 GHz	AMD "özel" 8 çekirdek 1.75 GHz
EKRAN KARTI	AMD Radeon 4 20-teraflop	AMD 6-teraflop	AMD Radeon 1.84-teraflop	AMD 1.31-teraflop
SABİT DİSK	1 TB	-	500 GB - 1 TB	2 TB
4K DESTEĞİ	Var	Var	Yok	Var
4K BLURAY	Yok	Var	Yok	Var
AĞIRLIK	3.3 kg	-	2.1 kg	2.9 kg
FİYAT	400\$ (1 TB) (TL fiyatı belirsiz)	-	1299 TL (500 GB)	1900 TL (2 TB)
ÇIKIŞ TARİHİ	2017	2017	15 Eylül 2016	2 Ağustos 2016



BİRLİKTE TEKKEN KLANI DOĞAR!

**Pataklamada profesyonelliğin adresi:
OGZ Tekken Klanı**

VOLKAN TURAN

Onur, sana ve OGZ Tekken klanı diğer dövüşçülerine selam. Bize kısaca OGZ Tekken klanı nedir, kimlerden oluşur anlatabilir misin?

Tekken OGZ dövüş klanı Oyungezer dergisinin fikir babası olduğu bir elektronik oyun grubudur. 6 üyeden oluşuyoruz: OGZ-Math (Onur Karadedi-Mühendis), OGZ-Bigmania (Fatih Erten-Kimyager), OGZ-Nomak (Uğur Köktaş-Forklift Operatörü), OGZ-Bugraman (Buğra Karıcı-Serbest Meslek), OGZ-Refleton (Kenan Yıldırım-Grafiker), OGZ-MirfuryFirst (Fatih Gündoğdu-Mütercim Tercümanı).

Çoğunlukla eski Arcade oyun kültüründen gelen arkadaşlarız. İçimizde genç arkadaşlar da var. Profilerimiz de oyun seviyelerimiz de çeşitlidir. Fatih Erten, Tekken Türkiye'nin duayenlerinden ve en iyi oyuncularından birisidir. Ben de 90'lardan bu yana Arcade kültürünün ve Tekken'in içindeyim; uluslararası turnuvalarda da deneyimim var. Uğur hem bu kültürün eskilerinden hem de Tekken camiasının birleştiricilerindendir. Buğra gördüğüm en meraklı oyuncularından birisidir. Bir arcade stick parçası yurt dışında hangi siteden alınır, nasıl inşa edilir son derece basit bir şekilde herkese anlatır ve yemalarını sağlar. Fatih Gündoğdu, literatürü yakından takip eder ve sıkı bir analizcidir. "Hangi hareket kaç frame? Bir oyuncu nerede o maçı kaybettir?" onun gözlerinden asla kaçmaz. Kenan Tekken'de yeni ama istekli ve her konuda bir takım oyuncusudur, birçok teknik konuda bize yön gösteren kızıdır.

Takımdaki "Tekken tecrübesi" ve başarılı olduğunu yüksek sanırım? Dövüş oyunlarında tecrübeye her şey mi?

2000'lerin başından beri Türkiye'de düzenlenen onlarca Online ya da Offline turnuvada hep boy göstermiş, hep aktif kalmış ve zirveye oynamış oyuncularımdır. Dövüş oyunlarında tecrübeye çok şeydir ama her şey değildir, oyunun mekanikliği ve çeşitliliğine hakim olmak da gereklidir. Özetle bol bol pratik yapmak ve okumak da önemli.

Türkiye'deki Tekken topluluğu hakkında

samimi düşüncelerini de merak ediyoruz. Artısı ve eksileri neler? Global anlamda neredeyiz?

Türkiye'de Tekken'i seven oyuncu sayısı çok fazla. Öte yandan ülkemizde e-spor kültürü pek yerleşmiş değil, sponsorluk namına ciddi bir katkı yok ve büyük çapta organizasyonlar ülkemizde gerçekleştirilemiyor. Uluslararası düzeyde oyuncu sayımız çok az ne yazık ki. Online maçlarla da yurtdışı ile pek oynayamıyoruz çünkü çok lagli. Bu yüzden genelde ülke içinde oynamak zorunda kalıyoruz. Diğer yandan ülke olarak global anlamda TAG2'nin Online takım sıralamasında dünya 1.si olmamız şaşılsı bir başarıdır. Bu da aslında bizim birlik beraberlik anlamında ne kadar kuvvetli olduğumuzu gösteriyor.

Tekken Tag 2 milatını doldurdu diyebiliriz her ne kadar halen oynansa da. Tekken 7 çıkınca klanca en yakın ve en uzak hedefleriniz neler?

Tekken 7 ile birlikte Tekken'e daha fazla vakit ayıracağız. Eğer Tekken 7'nin Online kalitesi iyi olursa, Online sıralamada çok yukarılara çıkabileceğiz. Sponsorluk bulabilirsek ve sıkı bir çalışma sonrası EVO da veya Avrupa/Uzakdoğu'daki turnuvalarda kendimizi gösterebiliriz.

OGZ Tekken klanına girmek isteyenlerde ne arıyorsunuz? 5 özellikli sayman gerekirse...

Birinci aradığımız özellikli oyuncunun "kişilikli" olmasıdır. İkinci aradığımız özellik ise oyuncunun "kişilikli" olmasıdır :) Kişilikten kastım, ego-sunu kontrol edebilen, yenildiğinde dahi rakiplerine saygı gösteren bir duruştur. Diğer aradığımız özelliklerse; meraklı, kendini geliştirmeye açık olmalıdır. Örneğin hiçbir adayın Tekken dilini bilmesini beklemiyoruz ama öğrenmesini isteriz. Son olarak da aktif olmalıdır. Bir oyuncunun ne kadar iyi Tekken oynadığı bizim için önemli bir kriter değil, Bu bakış açısı ile yeni bir üyeyi değerlendiririz ve ortak karar ile alınız.

Zaman ayırdığınız için teşekkürler Onur. Klan hakkında bilgi almak, soru sormak için facebook.com/dayakkulubu sayfamıza bekleriz.

USTASINDAN TEKKEN'DE BAŞARILI OLMANIN SİRLARI

Daha fazla Versus oynamak, online daha offline'da farklı rakiplerle karşılaşmak

Kapmaları açabilmek ve iyi bir defansa sahip olmak, açıkları iyi ceza kesebilmek

Hızlı hareket edebilmek, geri kaçma, ileri adım gibi hareketleri hızlı yaparak rakip ile olan mesafeyi iyi ayarlayabilmek.

Maksimum hasar verebilen kombinasyonları yapabilmek

Dünya yıldızlarının maçlarını izleyip analiz etmek



DUALSHOCK'LA ATA SPORU MÜMKÜN MÜ?

M&B artık konsolları da kuşatıyor!

ALİ SEZGİN

Türkiye'de başarılı olmuş oyun projeleri listelendiğinde ilk akla gelecek olan markanın Taleworlds'un *Mount and Blade*'i olması kimseyi şaşırtmasa gerek. Yurtdışında çok ciddi bir hayran kitlesi olan, satış rakamı milyonları görmüş ve PCGamer'in "Tüm zamanların en iyi oyunları" listesine girmiş bir yapıma sahip oyun piyasamız ama ulusal basınızdaki içinde bundan hak ettiği kadar bahsedilmiyor maalesef.

Bir neslin gönlüne taht kurmuş milli gururu muzun aynı zamanda Playstation 4 ve Xbox One'a çıkacak ilk kutulu yerli oyun olması da tesadüf değil. *Mount and Blade: Warband*'in basınınsa nı da hem bu önemli olayı kutularken hem de yerli basını ve takipçilerine *Mount and Blade*'in ne olduğunu anlatmak üzere hazırlanmış bir etkinlikti.

Lansman oldukça güneşli bir günde, Hacettepe Üniversitesi Teknokent yerleşkesi üzerinde gerçekleşti. Etkinlik alanına erken gelip yapımcılarla konuşurken, çevrede gördüğümüz *Mount and Blade* kostümlü aktörler ve atları hem bizi hem de basını fazlasıyla meraklandırırdı.

Etkinlik, firmanın kurucularından **Armağan Yavuz** ve Genel Müdür **Ali Erkin**'in konuşmalarıyla başladı. İki konuşmacı da küçük bir firmanın nasıl dünyanın en önemli oyunlarından birini yapacak bir aileye dönüştüğünden bahsetti. Sonrasında **Cemal Hünel**'in sunumuyla canlı oynanış başladı.

Cemal Hünel'in özellikle orta çağa ait yakın dövüş silahlarına ve atçılığa olan ilgisini bildiğinden, meydana onu da görmeyi bekledim ama o karşımıza bizden biri olarak, yani bir "oyuncu" rolüne çıktı. Koltuğunda oturmuş oyunu arkadaşına oymayarak anlatırken, gösteri ekibi de oynadıklarını canlandırıyor. Hünel'in yarattığı karakteri Alperen'in, tek başladığı yolculuğunda koca bir ordu toplama macerasını canlı görmek, hem basını hem de izleyicileri fazlasıyla eğlendirmeyi başardı. Normalde bu tarz etkinliklerde havanın güneşli ve açık olması tercih edilir ama Hacettepe'nin rüzgarları, atların da kaldırdığı dumanları ortaya oldukça hoş bir görüntü çıkarıyordu.

Etkinliğin ardından bol bol özbek pilavı yedik ve kiosklarda oyunu deneme imkânı bulduk. Zaten oyunun kendisiyle ilgili detaylı bir inceleme yapıldığından bulacağınız için bu konuya çok girmiyorum. Ancak konsollarda son derece akıcı ve rahat oynadığını belirtmek gerek. Konsol sürümünün Türkiye olması da üzerimize gelen tozlara rağmen orada kalmamızın ana nedenlerindendi.

Taleworlds ekibi *Warband* için alışlageldik yemekli lansmanlara kıyasla çok daha ilginç ve eğlenceli bir etkinlik düzenledi kısaca. Ünlü yüzlerin ve basınımızın da ilgisine, ülkemizden böyle bir çevre çıkabildiğinden daha çok kişinin haberi olmasını diliyoruz.

İSTEDİĞİN FIGÜR EVİNDE

Dergili olayın pek çok oyun severin eminim ki figür, maket veya benzeri koleksiyonları, ya da en azından bir ya da birkaç oyun figürü vardır. Ufak çaplı, büyük çaplı fark etmez, hepimiz seviyoruz bu tarz eğlaneler. Fakat istediğiniz figürleri bulmanın merakı ve herkesin cebine uygun olmayan bir iş olduğu da bir gerçek. Bazı ebatlar istediğiniz gibi olmuyor mesela. Zor iş istediğiniz figürü almak.



Geçtiğimiz aylarda ofislerimi ziyarette bulduğum G2A'da dikkatimi en çok çeken şeylerden biri, bu sevda peşinde insanlara sunulacak olan yeni hizmetti. Bilmediğiniz bir şeyden bahsetmiyorum aslında. G2A, 3D yazıcılar kullanarak insanlara sevdiği cisimlerin figürlerini ulaştırıyor. Kendi figürünü kendin bas servisi yani bir nevi. İyinin heyecan verici tarafıyla bunu ortalıca sistem... Öncelikle G2A'nın ilk amacı finanslama problemlerini ortadan kaldırmak. Herhangi bir oyundaki herhangi bir karakterin hazır modellerini bu sayede sizlere istediğiniz ebatlarda çıkarılabilecek hedefliyorlar. Çok sevdiğiniz bir figür var ama fiyatı sebebiyle alamıyorsunuz? O zaman daha küçük bir versiyonunu bu yolla özel olarak çıkarttırabilirsiniz! Veya o karakterin silme şapka farklı bir halini, eğer istediğiniz buyusa...

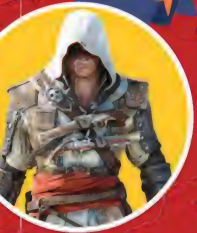
İş sadece bildiğimiz, yaygın oyun karakterleriyle de sınırlı değil. WoW'da kendi oluşturduğunuz bir karakterin figürünü bastırmak, sadece bir karakterin değil bir oyunun figürünü çıkartmak gibi alınıza gelebilecek her şeyi sahip olabilirsiniz. Kendi modelleri bile yapıp heykelleştirebilirsiniz.

Şu an için lisans muahabesiyle ilgili görüşmeler devam ediyor. Fakat G2A'nın bir hedefi de bu işi toplu dijital marketlerdeki gibi kullanıcılara yaymak. Yani kullanıcılara 3D yazıcıya sağlayarak onları da birer satıcı haline getirmek ve çok daha yaygın bir pazar yaratmak istiyorlar. Bu bevesil projeye ilgili daha fazla bilgi almak isterseniz şu yada da bir göz atabilirsiniz: tinyurl.com/oga-100-g2a

-Ents

O NİYE
ÖYLE
OLDU?

BU NİYE
BÖYLE
OLDU?



Hatırlar mısınız, Toplantı Notları diye bir bölümümüz vardı dergide. İşte onu özleyen okuyucularımız varmış, eh biz de biraz özlemiş olabiliriz... O yüzden Toplantı Notları gibi, ama onun kadar da büyük toplantılar gerektirmeyen düzenli bir bölüm yapalım dedik. Burada oyun dünyasında konuşulan, gündeme gelen, çok tartışılan ya da kimsenin umurunda bile olmayan konularla alakalı muhabbetlerimizi bulacak, belki azıcık da bilgi edineceksiniz. Çekirdek çitleyerek tartışma programı izleme etkisi garantili olan "O NİYE ÖYLE OLDU?"'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: Süneyen Oyun Serileri

AYIN TARTIŞMACILARI: EMRE SÜMER, ÖMER AKDAĞ, TARIK KAPLAN

SORU: SANA HER YENİ OYUNUNDA GÖZLERİNİ DEVİRTEN SERİ HANGİSİ?

T: Direkt *Assassin's Creed*. İlk oyunu zedeyle, hepti, yenilikçiydi. İnsanın aklını başından alıyordu bu gelecek geçmişi temayıyla. İlk te geliştirebiliyoruz her şeyi bir adim ilerleye. İlk adamı, hikâyeyi, karakteri, süreyi, süreyi... Ama sonra? Sadece konuyu, çevreyi ve tarihi deyişle aynı oyunu tekrar tekrar oynamak mediyatı? Kapsam oyun oldu, NPC'ler hala duvarlar kula atıyor yanından geçerken? E bu ilk oyunda vardı, hala mı grami gelişmedi o sayının hane-ketleri? Yukarıdan istikrar alıyoruz adam büyüye çık teli anımsayoruz vire. E ben o oyunda yapıyor bunları? Adimin farklı üniforma giymesi beni neden eğlendirir?

Madem yeni oyunlar aynı şekilde olacak, bu *Final Fantasy*'ye. Her oyununda yepyeni dünyalar yaratıyor adamlar ama hep bir şekilde *Final Fantasy* olduğunu da biliyor ediyor.

E: *Final Fantasy*'nin her oyunu *Final Fantasy* olduğunu belli mi ediyor? Japonya'da şimdi *Mana* ve *Saga* serilerinin parçası olup ilkinde *Final Fantasy* adıyla satılmış olan FF'her veriyi, daha neyin dolandırıcılığından bahsediyorsun? *Final Fantasy* serisinin orijinal dokümanıyla ama hiç bir ilişkisi kalmadı bir kere, o konusuda mutabak

edelim. Alakamız bir oyun yapıyor. İkinci *Chocobo*, iki tane de *Pira* böyüdü koyunca *Final Fantasy* olmuyor o oyun işte. O kadar kolay değil bu işler. Ne zaman ki *Square* *Enix*'i fidi yapıyor, her oyunu *Final Fantasy* adını koyuyor, natürlükle aynı satıyor politikasına göre, yukarıdan belli bir berrak gözünde.

Yahu senin yaratılan adamların bile hepsi senin bırakıp gitsin artık bitti diye. Büyük ihtimal senin de cep telefonlarına her ay bir tane çıkma FF çıkacağına, itim oyunlarının bile yapıldığını tahmin ediler çünkü. Bu senin eskiden de yeni oyunlar yapıyor, ama az ve öz olundu, buram buram FF kokardı. Simdi asi senin de eskimesi yok. O her yeni FF oyunu duyduğunda duyduğum heyecana, her birini oynarken hissettiğim o tanıdık hissiyata haset kıldım yeminle. Simdi her yeniyim duyduğunda midemle ağrı girmesi bile istisna gençken ziti.

Ö: Çok saçma sapın bir on yıl önceki FF serisi ama son yıllarda biraz toparladı gibi. Ana oyunlardan *13-2*, *Lightning Returns* ve *14* eskiler kadar olmayan bayağı güzeldi ki 13'ten fazla lazuza umutluyum. Ama işte o mikler

gibi olumsuz durumu boyanmış ediyor. Hala o "gel senin de adın FF olsun" manesi sayende nemesi cıvıltırları aklım geliyor. Her ay. HE! AY yeni FF mı gelir ya! Eni'le bitirilemedi. *Sekiguchi* aynısından önceki zamanları hatırlıyorum da... *Vagrant Story*, *Chono Cross* ve daha nice gibi ad FF olmayan şahane JRD'ler çok kıymetli.

Hi bu mikler muhabbetimden aynı mikler altında gayet temiz bir vicdarda yurru söylemek istiyorum. Bir serinin çok oynanması altında kimsi bir şey değil benzer. Her zaman serinin "su-

VAGRANT STORY,
CHONO CROSS VE
DAHA NİCESİ GİBİ
ADI FF OLMAYAN
SAHANE JRYO Çİ-
KARDI KARŞIMIZA.
-ÖMER

yumu çıkarıyorlar, sağıyorlar, bilmem ne" demek klişeye sarılmaktan başka bir şey değil. Serinin isterse milyon (ane oyunu olsun, önemli olan o oyunun kalitesi olması: AC serisi eskileri kadar etkileyici hikâye ve karakterler sunmadığı, teknik olarak zaman zaman çuvalladığı ve her yıl 3-4 tane çıkarak "aşırı maruz kalma" nedeniyle baygınlık yarattığı için eleştiriliyor mesela. Yoksa kaç oyunu olduğu bir yere kadar önemli, hayranları oynar, firma parayı kazanır. Ananan kaliteyi sunamıyorlar, sıkıntı orada. Yoksa FF'tir, CoD'dür vesaireleri ızdırtılmış olmaları problem değil. Canavar gibi bir oyunla çıksınlar karımıza, yine bağırmıza basarsın oyun dünyası olarak diye düşünüyorum.

T: İlgincti, otomatik olarak mobil oyunları ya da FF'ye yakıştırmadığım yapımları seriden saymıyorum ben mesela, koca diğer seriler için de geçerli bu. FF'ler kendini belli ediyor denkleme de kast ettiğim ana serinin elemanlarıyla örneğin, çar çöpü elodim kulağın. Seriler yan yanlarına alsında isim etkileyciliğini kaybediyorlar mı? Yeni bir fikre yola çıkmaktansa var olan serileri devam ettirmek (özellikle büyük yapımcıların farklı çuk kereği bir yörünge oldu ama).

E: Bunun sebebi çok belli aslında. İlkeleri video oyunculuğu bu kadar profesyonel bir iş değildi. Bir grup adam bir oyun tasarladı, hevesli olursa biraz muhabese bilgisi olan muhabese konuşma bakır, o için azıcık anlayış eklemek istemiydi (alan ilgisizlik, yani iş her tür oyuncu kalifi adamları eline kaledi. Ama şimdi ilerim farkı, büyük bir video oyunu yönetimi eklenince, muhabese, tasarım, pazarlama, satış, teknik de ilgisizlik hiç video oyunu oynamamış

insanlar, profesyonel bir sektör olarak yaklaşıyorlar işe. E haliyle bir oyunun yapımı için para veren şirket de bu işi bir hobi aracı olarak değil yatırım olarak görüyor. Adamın derdi serinin eğlenmeden önce yatrımının para kazandırması. İşte bu yüzden de garanti para getirecek işleri tercih ediyor. Geçmişte de tonla örneği olduğu üzere çok iyi fikirleri sahip, çok iyi hazırlanmış bir oyunun satmama ihtimali olduğunu biliyor. Bu durum da tabii ki sektördeki kalite anlayışını baltalıyor. Ama bunun sebebi büyük oranda biz oyuncularız. Oyunların temelinde önce "oyun" olduğunu unutup, her şeyinin profesyonelce yapılmasını bekleyip sonra da amatör ruhu sorguluyunuz. Halbuki sektör sen ne istersen sana onu sunmak zorunda çünkü adam senin elinden gelecek paraya bakıyor.

Ö: Aslında bu yeni marka yaratmayıp hep eski serilerden gitme mevrusu, kapitalist düzeni vs. diye düşündüğüm zaman bile o kadar da mantıklı gelmiyor bana doğrusu. Be bileyim BioWare bin yıldır yeni marka yaratmıyor, sadece Dragon Age ve Mass Effect (seriden gidiyor) gibi tek Shadow Realms vardı, o da iptal oldu. Yeni mesela evet Mass Effect'in milyonlarca sevni var ve yeni Mass Effect'i çıpı alıyor, alacak. Ama devam oyunu demet her çıkarkına yeni müsteri de getirmiş ki pek fazla. Yeni BioWare ne zaman yeni bir marka yarata da tutmadı ki? İlk az tutarı Jade Empire bile affı. Adamların dünya yaratma yeteneği var, yeni marka yapıları %99 ihtimalle iyi ve çekici bir şey yapacaklar ve hem eski BioWare oyuncular hem de bir sürü yeni insan çekecekler ama onlar daha küçük

bir kitle olan Mass Effect hayranlarına oynamayı tercih ediyorlar. Kapitalist bakıyorum ve direkt ticari acıdan anlamıyorum bu olayı.

T: Eğer aynı karakterleri ve evreni kullanıyorsan bence bir sınırı olmalı ya da o evreni - karakterleri her oyunda geliştirebileceklerinden emin olmalı yapımcılar. 800'i aynı mekanikleri kullanan ve yalnızca hikâyeyi değiştiren, üzerine ciddi bir gelişim koymayan devam oyunları serileri öldüren en büyük etmen bence. Sebebi anıyorum, şirketi ayakta tutmak için hızlı hızlı bir şeyler piyasaya sürmelisin ve yeni şeyler zaman istiyor ama bir noktada yeter artık. Elndeki güzel fikri ısratlatmadan geliştirebilirsin kimse bir serinin uzayıp gitmesine kızmaz örneğin. Uncharted inisi çıkışı da olsa, mekanikleri genelde hep aynı da kalsa gerek hikâyeyi, gerek grafikleri ve oynayıp açısından her oyununda yeni bir şeyler sundu mesela. Kimse de çıkıp Uncharted ne sundu ya demedi. Oluyor yani güzel yaparsan.

HER ŞEYİN
PROFESYONELCE
YAPILMASINI
BEKLEYİP SONRA DA
AMATÖR RUHU
SORGULUYORUZ.
-EMRE S.



SAYFA SONU SORUSU
SENCE EN ÇOK GEREKSİZ ŞEKİLDE
SÜNEYEN OYUN SERİSİ?

Ö: Eh, Final Fantasy tabii ki.

T: Five Night at Freddy's. Belki de Sonic...

E: Momotaro Densetsu olabilir.

○ TÜR: Aksiyon ○ YAPIM: Yang Bing ○ DAĞITIM: ○ PLATFORM: ○ ÇIKIŞ TARİHİ: -

LOST SOUL ASIDE

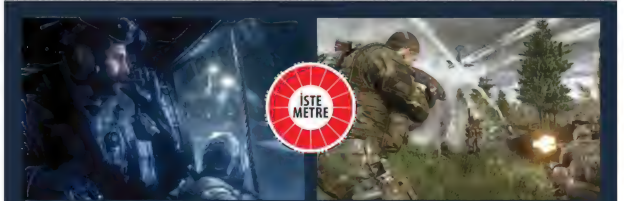
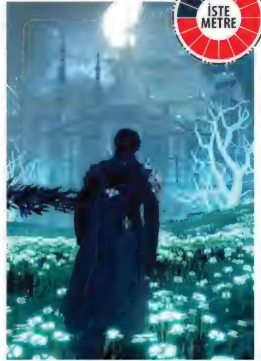
Birkaç ay önce, durduk yere bir videoyla karşılaştık. Hani oyun dünyasının içinde insanlar olarak artık kolay kolay şaşırılmaz hale geldik diyoruz falan filan ya... Videoyu izledik ve beynimiz çıktı!

Final Fantasy XV'ten esinlenmiş, hem teknik hem sanatsal olarak muhteşem bir görselliğe sahip bir dünya ve *Ninja Gaiden* serisinden esinlenmiş süper akıcı bir dövüş sistemi vardı oyunun. İşin en kafayı yedirten kısmı da neydi, biliyor musunuz? Bu oyunu tek kişi yapıyorduk!

Tabii 2016'da tek kişi oyun yapmak, bundan beş sene öncesinde olduğundan farklı bir şey. Yapımcı **Yang Bing**, Unreal Engine'in kendisinden ve mağazasında satılan ıvı zıvırlardan sonuna kadar faydalanmış. Ama tabii bu 2 yıldır tasarımlara, kodlamaya, savaş mekaniklerine vs. verdiği über enerjiyi ve zamanı değerlendirmiyor. Nihayetinde yayınlanan

videoya baktığınızda elinizden hayranlık duymaktan başka bir şey gelmiyor.

Yalnız **Yang Bing** yaptığı şeyin maniyaklığının hiç farkında olmadan yayınladığı videoyu, orası da ilginç, Video milyonlarca kişi tarafından izlenince, etraf fan-art'lardan geçilmemeye başlayınca, millet FFXV'i gömüp *Lost Soul Aside*'i göklere çıkarmaya girişince, Sony ve Epic Games gibi büyük isimlerden teklif alınca biraz kafası karıştı kendisinin. Şu an için bağış-sızlığını sürdürüyor. Kickstarter'ı da henüz düşünmüyor çünkü onun getireceği sorumluluğu istemiyor. Rahat bir şekilde kafasındaki dünyayı sunabilmeyi istiyor yalnızca. Henüz planlarını netleştirmiş değil, değişebilir bu dediklerim. Ve **Yang Bing**'in kendi söylediğine göre oyun daha beta bile değil, gösterdiği şeyler yalnızca prototip ama dönüp dolaşıp aynı yere geliyorum: O ne biçim bir videodur? Tek kişi nasıl yapar böyle bir şey? **Omer**



○ TÜR: FPS ○ YAPIM: Raven Software ○ DAĞITIM: Activision ○ PLATFORM: PC, PS4, Xbox One ○ ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Kasım 2016

CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED

Modern Warfare'in en iyi CoD olduğunu söylesem herhalde CoD 2 sevebiliriz aramızda bir tartışma çıkar. Muhtemelen bazıları da bunun *Black Ops III*'ün hakkı olduğunu düşünür. Ama çoğunluğun gene de atkarmad olacağına nedense çok eminim. Çünkü MW, *Call of Duty*'nin bir seri olarak yapmak istediği neredeyse her şeyi zirveye taşıyan oyundu. Bugün *Battlefield* 1'in geçmişe dönme kararını kutlamamızdan önce, savaş modern zamana taşınan

MW'yı ve bunu öyle güzel işlenmiş bir hikâyeyle, öyle başarılı karakterlerle yapılmış ki ne olduğunu anlamadan tutulmuştu oyuna. Multiplayer'ında en fazla vakit geçirdiğim oyun olmasının yanı sıra, defalarca oynadığım hikâye modu bir kez olsun sıkıkmıştı. Şimdi de onu günümüz grafiklerine uyarlanmış olarak görmek tabii ki bir heyecan haraştırıyor. Ama malum, tek başına satın alabilmeniz mümkün değil *Remastered* versiyonu; yalnızca *Infinite*

Warfare'le birlikte edinebiliyoruz. Remaster aslında satın aldığımızdan fazlasını vaat etmiyor bize; yeni kaplamalar, yeni aydınlatma, daha iyi grafiklerle geliştirilmiş bir görsellik var ortada yalnızca. Yeniden bir eğlenceli çok oyunculu FPS'lerden birine dala bilecek olmamız da cabası. Unutulmaz anların, güzel saatlerin hatırı aldmıyaya değer mi bilinmez, ama Captain Price'ı bir kez daha canlı canlı görmek çok iyi hissettirecek, orası kesin. **Tarik**



TOKYO GAME SHOW 2016

Japonluğa doyamayan oyun festivali

Bu yıl tika basa oyun dolu geçti TGS. Yeni duyurular kadar uzun süredir sesi çıkmayan Valkyria. Sağa gibi köklü serilerin de geri dönceğini öğrenmek sevindirici oldu. PSX zamanlarının anlı şanlı günlerini anımsatan bir JRPB bolluğu dışında, özellikle mobil ve PS VR için yapılan projeler de dikkat çekiciydi. Gelin animelerin gerçek dünyanın bir parçası olduğu, kiraz çiçeklerinin rüzgârda savrulduğu ve uçuk kaçık fikirlerin hiç tükenmediği bu rengarenk fuara kısısından bir göz atalım.

☆ NIOH ☆

PS4

○ TÜR: Aksiyon / RYÖ ○ YAPIM: Team Ninja
○ DAĞITIM: Koei Tecmo ○ ÇIKIŞ TARİHİ: 9 Şubat 2017

Dark Souls'tan, Onimusha'dan, Ninja Gaiden'dan, en biraz da Geralt karışımından esinlenen über zor samuray aksiyonumuz Nioh'tan biri sinematik biri oynanış olmak üzere iki güzel video izledik. Sinematik olanda kısa kısa kesimler, bolca boss tipi, bir de NPC karakterle tanıştık. Oynanış videosu ise daha önce görmediğimiz bir bölüme ve boss dövüşüne göz atmamız sağladı. Şunu kabul etmek gerekir ki Nioh'ta bir Dark Souls aşımlığında veya karışıklığında mekânlara olmayacak. Biraz daha koridora yakın bir bölüm tasarımı tercih edilmiş. Kötü bir şey olduğu için söylemiyorum, oyun insanda "Dark Souls'un Japonlusu" izlenimi uyandırıyor ya en başta, önemli farklılıklar da var, onu belirtmek için şey ettim.

PS4

KINGDOM HEARTS 2.8 HD FINAL CHAPTER PROLOGUE

- **TÜR:** Aksiyon / RYD
- **YAPIM:** Square Enix
- **DAĞITIM:** Square Enix
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Ocak 2017

Tüm dürüstlüğüme söylemem gerekirse TG5'deki Kingdom Hearts 2.8 fragmanı "ya bırakın FF1 falan, bana Kingdom Hearts verin!" hislerine boğulmamla sebep oldu. Oynamadığım için yıllardır içimden içini yediği Dream Drop Distance'ın görsel olarak harikalasmış hali, KH evreninin en harikali yerde duran ve çoğu KH oyuncusunun aşına olmadığı X'in komple baştan hazırlanmış videoları ve de tabii ki Birth By Sleep 1 Soru'su seriyeye bağlayacak olan A Fragmentary Passage...

Üçünü de aynı ayrı bekliyordum, her birini göğsüme basacağım geldiklerinde ama şu A Fragmentary Passage'ı hem hılikeye de yeri nedeniyle, hem çok sevdiğim Aqua karakterini yönetecek olmamız nedeniyle, hem de yeni bir yapımda olduğu için oynanışının Kingdom Hearts III'üne fazlasıyla benzeyeceğini tahmin ediyor oluşum nedeniyle özellikle ipte çekiyordum. Biraz uzunca bir oynanış videosu paylaştılar. O ne kadar hızlı ve akıcı bir oynanıştır, o ne güzel saldırı efektleridir... Kısaca olacak ama muhteşem olacak. Hele ilk yayınlanan fragmannda Terra ve Ventus'un bir acayip olmuş hallerini, devasa heartless'ların olduğu epik sahneleri minik minik gördükten sonra öldüm bittim.

FF XV'e çok yakın olmasın diye herhalde, bu yılın sonunda çıkacakken ertelendi ve 24 Ocak gibi bir çıkış tarihine kavuşup paketiğimiz. Daha iyi oldu tabii, FF mi oynasam KH mi oynasam diye kara kara düşünüp kalmaktan iyidir. Ama o dediğim de ne güzel fragmandır o... -Ömer



Demoyu oynarken de yakından tecrübe etmişik, her bir dövüşe dikkat etmeyi gerektiren zorlu oynanış aynen devam ediyor. Her dövüş uzun sürüyor. Bunun sebebi az hasar vermeniz veya düşmanların canının çok fazla olması değil, en temelinden düşmanların çok az açık vermesi ve vurdu mu inlemesi. Gördüğümüz karlı buzlu boss ablada bu özellikle çok net hissediliyor. Dakikada bir kısa kombo yapabilsen sevineceğiniz gibi.

Çok sıkı ve çoğu oyuncuyu kısa sürede kaçırarak kadar zorlu bir aksiyon olacak Nioh. Bu kadar da testten geçirdiler, kesin iyi çıkacaktır artık, şüphem yok denince kadar az. -Ömer

IDOL DEATH GAME TV

vita

- **TÜR:** Bulmaca/Gerilim ○ **YAPIM:** Witchcraft
- **DAĞITIM:** D3 Publisher
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Ekim 2016 [Japonya]

Bakin bu oyunun olayı 40 yıl düşünseniz akla gelmeyecek cinsten. Dışarıdan bakıldığında Idolmaster veya Hyperdimension Neptunia gibi masum bir idol kız yetiştirme oyunu gibi duran yapımda, mevzu biraz DanganRonpa ve Zero Escape tadı katmış. Dream of Dream isimli bir idol yarışmasında birinci olmak isteyen kızların kâşması düşüncükleri gibi yalnızca şarkı söylemekten ibaret değildir, sadıçte ve vahşi bir hayatta kalma oyununda olduklarını anladıklarında ise çok geç olacaktır. İlginç şeyler

yapabilirsiniz oyunda. Örneğin çevreden bulduğunuz kelime öbekleriyle rakip kız yüzü noktasından vuran bir skandal yaratabilirsiniz. Ortamda dedikodu yapıp milletin ayağını kaydırabilirsiniz. Danslı müzikli kısımlar yine var olsa da esas olay hayatta kalıp büyük ödüle ulaşmak. Eğlenceli olabilir aslında. Oyun henüz batıya duyurulmuş değil fakat siz yine de takipte kalın. -Eren E.

SCHOOL GIRL ZOMBIE HUNTER

- **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Tamsoft
- **DAĞITIM:** D3 Publisher
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 [Japonya]

PS4

TGS'nin en acayip oyunlarından birisi olan kısa ve şekilli adıyla SG/ZH idi. İsmi aklınızda ne gibi bir fikir oluşturuyorsa tam olarak onu sunan bir oyun kendid. İçinde liseli kızlar var, liseli oğlanlar nedense yok. Zombiler de var başlıktaki belirtildiği üzere, siz de onları avlıyorsunuz işte. En azından adının hakkını veriyor. Oyun boyunca çeşit çeşit silahla donanmış olarak gayet mini eteklerle ortalarda salınan kızlarımızı kontrol edip zombileri derdest edip canlarına okuyoruz. Bir hikâye de var gibi alarlarda ama çok da mühim değil hani. Zaten artık suyu çıkmış bir türden daha fazla ne bekleyebiliriz? Bu sefer de liseli kızlarla kesiyoruz işte zombileri. Açıkçası bir Lollipop Chinsaw havasında olsaydı daha eğlenceli olabilirdi ama bol kanlı, anime hatınlı, bitmiş aksiyonlu bir oyun arayan arkadaşların can simidi olabilir. -Eren E.



SUMMER LESSON

ps VR

Ö **TÜR:** Eğitim/Simülasyon
Ö **YAPIM:** Tekken Project
Ö **DAĞITIM:** Bandai Namco Entertainment
Ö **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Ekim 2016 (Japonya)

Nihayet o kutlu gün geldi! Tüm dünyadaki otakulara ve hikikomorilere müjdelersin. Evinizin rahatında kafanızda VR başlığı, karşınızda Unreal 4 motorlu güzeller güzeli iki kız ve onlarla birlikte ders çalışma keyfi çok yakında bizlerle. Bi dakika! Ne dersi dediğinizi duyar gibi oldum, zira benim de oyuna ilk tepkim bu olmuştur.

Summer Lesson, Tekken'leri yapan ekibin "arada sıkıldık böyle bişey yaptık" projesi ve sanal bir öğrencinin evine konuk olduğunuz yaz tatilinde geçiyor. Birisi Japon diğeri Amerikalı olan kızlarımızla ders çalışmak harici türlü çeşitli aktivitemiz olacak. Kendileriyle yüzmeye gidip, gitarla Akdeniz Akşamları çalacağız; bize dondurma yedirmelerine izin verip havalı fiş gösterileri izleyeceğiz. Haftın dating sim havası da olan yapımın ana amacısı sanal bir yardımcı vasıtasıyla çalışmanıza teşvik sağlamak. VR teknolojinin en çok işe yarayacağı oyunlardan biri gibi görünen yapımı! Japonya'da PS VR'la birlikte piyasaya olacak. -Eren E.

NIER: AUTOMATA

win ps4

Ö **TÜR:** Aksiyon Ö **YAPIM:** Platinum Games Ö **DAĞITIM:** Square Enix
Ö **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

Gözünü karartmış bir robotu kontrol ettiğimiz Nier: Automata, Platinum Games'in yaptığı hayvani hızlı bir aksiyon oyunu. İyiyseniz, kötüsüyle, orta şekeriyle Batılı kitleye daha çok hitap eden aksiyonlarından sonra yeniden Japon kafa bir işe gömülmüşler ki Bayonetta'nın lezzetini hatırlatırın.

TGS'de hikâyeye dair biraz... soyut bir video gördük, pek bir şey anlamadık ama yayınlanan oynanış videosu yine sıkıydı. Daha öncekilere farklı şeyler gösterebiliriz demişler (ki öncekilere zaten genel bir resim çizmek ve de gaza getirmek konusunda fazlasıyla iyiydi). Bu kez iki boyutlu oynanan bir bölüme açılış yaptılar. Bit kadar gördüğümüz 2B'yle (model adı bu, başka adı yok) ilerlenen yerler bayağı bir Limbo havası



verdi (tabii onun daha aksiyonlusu).

Bir de 4 dakika içinde en fazla düşman kesme modunu gösterdiler bolca. Oyunun kendisindeki düşman bolluğu ne seviyelerde olur tam bilmiyorum ama her yer düşman kaynakları bile oyun feci akıyor. Kameranın aşırı aktif olması da özellikle dikkat çekici bu arada. Karakteri dibinden de görülebiliyoruz, kamera çok uzaklaşılabiliyor da. Hatta Diablo'msu izometrik kafaya bile geçebiliyor oyun ki o da pek tatlı duruyordu.

Horizon, Nioh, Nier derken feci bir aksiyon dönemi geliyor birkaç aya. Gözlerinizi şimdiden dinlendirip şarj edin derim. -Ömer

RESIDENT EVIL VII

win one ps4

Ö **TÜR:** Korku Ö **YAPIM:** Capcom
Ö **DAĞITIM:** Capcom Ö **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Ocak 2017

"Bu Resident Evil değil!", "bu çok rererö" muhabbetlerini şu dakikadan sonra keselim lütfen. Oyunun adının ne olduğu umurumda bile değil. Bu



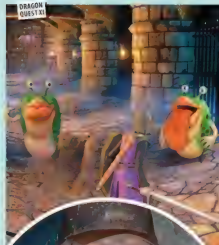
lanet olası oyunun fragmanlarını izlemeye bile zor dayanıyorum ve bu muhteşem bir şey!

Önce oyunun biraz açık alanlarını, biraz da kapalı alanlarını gördükten, 1-2 fazlasıyla yakın temasa sahne olduktan sonra mutlu bir alle sofrasına konuk oluyoruz fragmanda. Ciddi ciddi üretici bir sahne yapmışlar ama izlemeyişinizi izlemeyin bence, ilk önce oyunda yazmanın daha iyi olacağı türde sahnelerle dolu duruyor Resi VII. Hele o birkaç sahnelerini ilk kez oyunda, hele bir de VR'da görmek travmatik olurdu.

15 dakikalık, başlardan olduğunu tahmin ettiğim de bir oynanış yayınlandı ayrıca. Oyunun kaçıp saklanıp beklemeye ve insanın durduğu yerde tımasına dayalı, Outlast'ı andıran oynanışı ve hasta mekân tasarımlarını biraz daha izlemiş olduk. Nedense grafikler çok daha kötüydü bu videoda ama onu şimdilik görmedik sayalım, diğer videolar o kadar da yanıltıcı değildir herhalde.

Nihayetinde AAA seviyesinde sağlam bir korku oyunu oynamayalı çok çok uzun zaman oldu. Resi VII de bu serinin alışıldık sınırları dışına çıkan yapıyla açılışımızı giderecektir... derken yine yemek sahnesi geldi aklıma... -Ömer





☆ BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK ☆

win ps3 ps4 vita

○ **TÜR:** Aksiyon / Musou ○ **YAPIM:** Omega Force
○ **DAĞITIM:** Tecmo Koei ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Şubat 2017

Berserk mangasının hayranları yıllarca yeni sayıları çıkmasını beklemekten kanser olduktan sonra sabırlarının ödülünü bu yıl hem yeni anime serisi, hem düzenli çıkan sayılar, hem de bir aksiyon oyunu olarak aldılar. Japonya'da Ekim sonunda çıkacak olan musou türündeki oyunun fazla beklemeden Şubat'ta batıya

geleceği duyuruldu. Uzunca bir hikâye modu ve keşilecek tonlarca düşman çeren oyun Tecmo Koei'nin bitmek bilmeyen Warriors serisi formatında. İçerisinde geçtiğimiz yıllarda çıkan film ölçüsündeki 120 dakikalık video barındıracak olan oyun, hikâyeyi en baştan alıp Falcon of the Millenium Empire öyküsünün şu an belirsiz bir kısmına kadar anlatacak.

Oyunun musou türünde olması ve önceden vurgunuzda kopan kol ve bacakları yerini sadece sersemleyip yere düşen düşmanların aldığı üzülecek gördük son TGS fragmanında. Oyunun aşın derecede vahşi olmasından çekinen yapımcıların bu son dakika çemesi ve oynanabilir sadece 8 (Dynasty Warriors serilerinde bu sayı 87) karakter olması biraz can sıkıcı olsa da Guts ve silah arkadaşlarının macerasını sonunda oynayabileceğiz ya adam gibi, o yeter bize. -Eren E.

WIND CRYD TAIL

☆ DRAGON QUEST 30. YIL DUYURULARI ☆

○ **TÜR:** RPG / Macera / Aksiyon ○ **YAPIM:** Square Enix, TOSE ○ **DAĞITIM:** Square Enix
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2016 / 17

Oyun dünyasının en köklü serilerinden Dragon Quest bu yıl 30. yıldönümünü çingine bir oyun sağınağıyla kutladı. Hazırsanız başlıyorum. Öncelikle Playstation konsolları için Builders var. Kendisi Minecraft'a fazla benzese de oldukça renkli görünüyor uzaktan ve 14 Ekim'de Batı'ya geliyor. Akabinde Dragon Quest Monsters Joker 3 var. Bu yıl serisi genelde Pokémon oyunlarına benzer ve safınıza çektiğiniz yaratıklarla birlikte savaşsınız. Oyun

geçtiğimiz Mart'ta 3DS için Japonya'da çıktı, batı versiyonundansa daha ses yok. İki oldukça tutan musou türündeki Dragon Quest Heroes'a devamı da gelen dalgaya dâhil, Başka? Japonya'ya özel bir pachinko oyunu, Dragon Quest X'un PS4 versiyonu gibi oyunların yanında ana seriden bağımsız ve çok hoş gözükten bir RPG daha yokla. Yetmezse, akıllı telefonlar için DQ Monsters Super Light ve Monster Parade de küçük ekranları şenlendirecek.

Bitmedi. Yıl boyunca açık olan Dragon Quest müzesini ziyaret edip serile olan geçmişinizi yâd edebilirsiniz. Japonya'da çok popüler olan bir efektli teatral uyarılamaya görsel bir ziyafet çekebilirsiniz. Duyurunun finalise uzun zamanda beklenen Dragon Quest X'e attı tabii ki. Tüm bu oyunlardan hangisi bize ulaşır, hangisi Japonya'da kalır onu bilmemekle birlikte Square Enix'in Dragon Quest'in ilğine kadar sömüreceğini görmüş olduk. Serinin hayranıysanız bundan iyi bir zaman olamazdı (iyi bir şey mi söyledin, kötü bir şey mi söyledin anlamadın valla - Ö) -Eren E.

BUNLAR DA VAR

Buraya yazdıklarımız okyanustan bir keçe su sayılır, oldukça yoğun geçen fuardaki diğer önemli oyunlar şöyleydi;

- ★ Final Fantasy XV
- ★ World of Final Fantasy
- ★ Persona 5
- ★ Fate/Extella
- ★ Monster Hunter Frontier Z
- ★ Monster Hunter Stories
- ★ Horizon: Zero Dawn
- ★ Gravity Rush 2
- ★ Metal Gear Survive
- ★ Dark Souls 3: Ashes of Ariandel
- ★ Dead or Alive Venus Vacation
- ★ Digimon World: Next Order
- ★ For Honor
- ★ Pac-Man Championship Edition 2
- ★ Steep
- ★ Musou Stars
- ★ Saga: Scarlet Grace
- ★ Toukiden Mononofu
- ★ Gundam Versus
- ★ Valkyria Azure Revolution
- ★ SD Gundam G Generation Genesis (peki anladık G harfini seviyorsunuz)
- ★ Nights of Azure 2
- ★ Atelier Firis: The Alchemist of the Mysterious Journey
- ★ The Last Guardian



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ *BEDAVA!*



Daha fazla bilgi için:



gruppaoyungezer



youtube.com/oyungezer



twitter.com/oyungezer



facebook.com/oyungezer



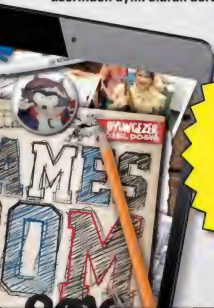
oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

- dukkana.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK
ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL



setimedia

dukkana.oyungezer.com.tr

KAPAK
PRE-ALPHA

FOR HONOR

ÇOK SERT!

ÖMER AKDAĞ



Herkese pedler kılıcılar birbirine girmiş durumda. Arka plan, oyunun başlangıcındaki kılıcılarla dolu. Herkesin kılıcılarla birbirine girmiş durumda.

Sizin başınıza en son ne zaman gelmiş biliyorum ama ben uzun zaman önce yaşamıştım... Bir oyun görüyorsunuz, öyle birkaç saniye kalakalırsınız ve yüksek sesle sorarsınız: "Niye kimsesiz yapmadı ki bunu daha önce?"

Yeni düşününce, multiplayer zaten oyun dünyasının çok büyük bir parçası, hatta biraz kafanız eğip baktığınızda oyun dünyasının yüzde doksanından fazlası çoklu oyunlara adanmış. Küçük senaryosuyla ses getiren FPS'ler nadiren geliyor mesela ama BF'ler, CoD'lar, CS'ler her daim oynanıyor. Ama diğer tarafta, ateşli silahlarla oynanan oyunlardan ziyade kılıcı kalkanla daha eski dönemlerden esinlenmiş oyunları seven kitle de hiç böyle az buz değil. *The Witcher*, *Dragon Age*, *Dark Souls* ve daha niceisi milyonlarca satmadı mı sonuçta? O zaman neden kimsesiz daha önce sopa türevleriyle birbirimizi daldırmış maçlara girdiğimiz şu bir oyun yapmadık?

Kendi sorunun cevabını kendim vereyim: Çünkü zor. Çünkü daha önce yapılmamış bir şey yapmak gerekiyordu ve başınız oyna ihtimali yüksekti. İşte o cesareti Ubisoft gösterdi. Evet, birçok haklı sebeple eleştiriyoruz Ubisoft'u. Herkes iyi olayla ama asla affetmeyeceğim örneğin ama yeni fikri mülk sunma konusundaki cesareti her şeyi hep takdir etmişizdir. Ve *For Honor*'da yeni fikri mülk sunmakla kalmayıp önümüze oynanış olarak da taptaze, benzersiz lezzette bir iy koy-ma peşindeyiz.

Bu ay üç gün boyunca dolu dolu oynama fırsatı buldum *For Honor*'ın şu anki halini. En güzelim çoktu ilk başta. Nasıl bir şey olacaktı?



konusunda az çok bir fikrim vardı ama nasıl iyi olabileceğini hayal etmekte zorluk çekiyordum. Ama yapımcılar düşünümler, düşünmekle kalmamış ve yapmışlar. *For Honor* şu an için bile, muhtemelen sizin de hayal ettiğinizden çok daha iyi durumda.

GAMESCOM'UN YILDIZI

Saatleri geri alıp oyunun ilk karışma çekişme zamanı bir gitmek istiyorduk. 2015 E3'ünde duyuruldu *For Honor*. Viking, Şövalye ve Samuray fraksiyonlarından birisini yöneteceğiz, diğer oyuncularla direkt karşı karşıya güçlü düşmanlara gireceğiz bir multiplayer oyun olarak tanıdık.

Harika bir savaş atmosferi vardı her şeyden önce. Karakterlerin, silahların, zırh serilerinin tasarımları son derece inandırıcı ve sert duruyordu. Savaş alanı geniş olmadığı için hem tek tek seviye olarak hem de detay seviyesi olarak iyi abartmışlardı. Yıkılmış surlar, yanan ahşaplar, toz-toprak... Karşın baktığınızda Viking-Şövalye-Samuray fraksiyonlarının birbirine dalyar olması absürt bir şey ya, o atmosfer içinde o absürdüğü zmesini hissedemiyordunuz. Bu yoğun atmosfere en çok katkı yapan şeylerden biri de daha oyunu oynamadan ne kadar iyi olduğunu anlayabildiğiniz vuruş hissiydi. Dövün sizemi de özellikle enteresandı tabii. Sağ, sol ve yukarı yönlerine doğru saldırabiliyor, rakibin saldırıya yönüne doğru analogu iterek de savunma yapabiliyorduk. Ek olarak bir de gard kama tuşu vardı. Enteresandı dövüş sistemi, göze hoş geliyordu ama bir o kadar da basitti. Birkaç gün veya hafta lafıyla oynanacak, sonra kılıp kırakacak bir oyun gibiydi sanki.

Sonrasında tek küçük senaryosu da olacakmış öğrendik oyunun. Ubisoft çok da hevesli görünmüştü onun tek küçük yolunu paylaşmaya ancak hem yayınlanan videolar sayesinde hem

"UBISOFT YENİ MOBA YAPIYORMUŞ" DİYE BAŞLAYAN HİKÂYEMİZ ÇOOOK BAŞKA YERLERE VARMIŞ DURUMDA!



Yükseklikleri sızdıkları için oyunun en büyük birikimi uyarıyor.

SENARYO MODU

Kana susamış savaş kloru Apollyon, Blackstone Legions ismindeki bir fraksiyonun başındadır. Ona göre kurtlar vardır ve avlanmak zorundadırlar, diğer fraksiyonlar da onun için koyundur. Biraz düz mantık bir düşman gibi sanki. Aslında oyunun çok ciddiye alınması bir senaryosu olacağını zannetmiyorum ki zaten baktığınızda Vikingler, Şövalyeler ve Samuraylar bir araya gelmiş. Oyun kurduğunu sert atmosferle bunun eğreti durmasını sağlayabiliyor ama senaryoda o ağırlığın korunabileceğini sanmıyorum.

Her fraksiyondan bir karakteri yöneteceğiz senaryo boyunca (Vikinglerden Raider, Şövalyelerden Warden, Samuraylardan Orochi). Sanıyorum her biri önce diğerlerine dalaçak, en son da Apollyon'la yüzleşecek.

Yapı olarak aslında multiplayer'in tek kişilik çevrilmiş hali gibi ilerliyoruz hikâye modu. Minion ve mini boss kese kese ilerleyeceğiz, haritanın sonunda bir de oranın boss'unu keseceğiz, araba video girecek, sonraki haritaya geçeceğiz gibi. Yani oynanış mekaniklerinin zaten çok hassas bir ayağa sahip olduğunu düşünce çok enteresan ve farklı olaylara girmemiz zor gibi. Ancak bu senaryo modunun co-op olarak, hatta ekranı bölerek aynı makineden de oynanabileceği duyuruldu. O işleri bayağı tatlı bir seviyeye çekebilir.



oyunun bu tarafını biraz oynama şansı bulmuş finalin anlatıklarından kafamda az çok bir fikir oluştu. Bu multiplayer bir oyun ve senaryo kısmı geri planda. Öte yandan bir Rainbow Six: Siege'deki gibi sadece eğitim bölümü görevi gören öylesine bir mod olmasını da beklemiyordum tek kişilik senaryonun. Başlı sonu olan, ara videolar ve anlatıma sahip, nispeten uzun sürecek bir şeyle karşılaşacağız. Tek kişilik taraf hakkında beklentilerimi orta seviyelerde tutup zamanı geldiğinde memnun kalarak masadan kalkmayı planlıyorum şimdilik.

Zaman içinde yayınlanan videolarla vesveseyle yapımız yollarında tutuldu ancak asıl olay geçmişi Gamescom'da koptu. Kontrolü direkt ele alıp oynamak çok başkaydı cidden. İnsanlık olarak yakın dövüşe odaklanılan sıkı, sert bir oyuna ihtiyacımız olduğunu en anladık For Honor fuardan sayısız ödülle ve övgüyle bittik. Herhalde Gamescom öncesinde "kusur en çok konuşulan oyunu For Honor olacak" demeye enayilerdik ama gerçekten de öyle oldu.

Yalnızca ilk mac yaptık Gamescom'da, onumuzu bir 10, diğer 15 dakika sürdü sadece. Evet, hayran kalmıştık ama neye hayran kaldığımızı tam anlamıyla gözlememiştik. Ayrıca 1-2 önemli soru işaretleri vardı kelimelerde. Çok heyecanlı ve zevkile oynanmıştı ama her o ilk duyurulduğundaki endişe vardı ya "acaba

anında feda mı baktık" diye, o endişeyi çürütenek kadar hakim olamamıştık olaya. Bir de "tamam, üç farklı fraksiyon var ama nihayetinde yaptığımız şey galiba aynı, bütün karakterlerin oynanışını birbirine fazla mı benziyor ne?" gibi bir soru domneye başlamıştı etrafta.

Normalde oyun çıkmadan net şeyler söylemek yanlışdır ama hislenimi de saklayamayacağım; bu ayki pre-alpha versiyonu bile bu soruları yerli yerinde etmeyi başardık.

Bİ' TEKME, Bİ' OMUZ, Bİ' KAFKA!

Oynanış daha detaylı anlatmam gerek tabii açılabilir olabilmek adına -ki zaten baktığınız zaman tamam görülmek, atmosfer vs. on numara; özellikle savaş hissi gördüğüm bütün oyunlardan daha tatmin edici, daha sert, bu da doğru, ama For Honor'un aklı hayret daman oynanış, dövüş mekanığı.

Az önce dediğim gibi, karşınıza rakibi aldığınız zaman silahınız vücudunuzun üç kısmından istediğiniz birine doğru tutuyorsunuz; yukarı, sağ ve sol. Eğer meşale sağınıza tutuyorsanız rakip sizin sağınıza doğru bir saldırı gerçekleştirdiğinde o saldırıyı bloklarsınız oluyorsunuz. Yine aynı şekilde diğer silahınız sağınızdaysa, saldırı sırasında hedefiniz o taraf oluyor. Sakat stümkil üç yön arasında dolanıp hem girilmez





ACAYİP GAZ BİR OYUN BU! ARENAYA GİRİŞ ANINDAN ÖLÜRKEN KESTİĞİMİZ POZLARA KADAR HER ŞEY GAZ...

İlk saldırılara karşı imhale olmak, kurtarılmak için kovalanmak en temel riskli konularımız bulduğumuz zatter.

Bu, işin temeli; ilk videolarıda görüp beşirildiğimiz endişe ettirilmiş sistem. Ve bu ay oyunun başından kalibrem zaman açtı izledim o videoları, gerçekten bundan daha fazlasını da göstermişler. Belki o sıralarda öyle bırakmayı düşünüyorduk da eleştiriler sonucunda geliştirdiler, bilemiyorum. Ama şu anki hali birazcık daha kompiliye.

İki saldırı tuşumuz var, DualShock jargonuyla konuşuyorum; R1 hafif, R2 ağır saldırı. Hafif saldırı, adı üstünde çok hasar vermiyor olsa da genelde kolaylıkla kombinele bağlanabiliyor. Ağır saldırı ise doğrudan yedirmesi daha zor olanı. Ancak oyunda ağır saldırılarınız O tuşuyla, doğru bir zamanlamayla ya da kezebiliyorsunuz ki savaş sisteminin derinleşen ilk katman da bu. Mesela yukarıdan bir saldırı geldiğini gördüğünüzde, alıyorsunuz yuları doğru girdiniz, sonra bir bakımsınız o saldırı gelmemiş, anlattığınızdan böbreğinizde yivivermişsiniz baltayı. Kullanması hiç kolay olmayan bir teknik ve iyi kullanırsanız her kolay kolay yere gelmez.

Kombo dedim, değil mi? For Honor'un bir akışının oyunundan ziyade dövüş oyunlarına yakın bir hissiyatı verdiğini söylemek pek de yanlış olmaz aslında. Rastgele yönlere rastgele saldırılar yapmak isteyeceğiniz bir oyun değil bu. Her karakterin özel kosa komba var, onları yedirmeye çalışmak hem doğru kullanırsanız yedirmesi daha kolay olduğundan, hem de daha fazla hasar verdiğinizden daha mantıklı.

Karakterlerin hareket listeleri bu kombinelele da aynı değil ve o "hepsi birbirine mi benzer" sorusunu ortadan kaldıran da işte burası. Kimisinin etkili bloklanamaz vurulup var, kimisi saldırı bloklandığında kendine saldırarak açık yaratabiliyor, kimisi rakibi tuttu mu istediği yöne savurabiliyor, kimisi omuz sıkıp

rakibi savuşturabiliyor... Tabii ki karakterler her iki özellik bakımından da birbirinden farklı. İlişkiler, hız, hızlık, yavaşlık etmenleri de devreye giriyor dövüşlerde. Bir de bunun yanına karakterlerin stamina barları olduğunu da not edeyim (ilk videolarıda olmayan bir şey daha). Bloklanamaz güçlü saldırılar art arda yapmak gibi bir şey yok yani. Stamina'nız bittiğinde hâlâ hareketlerinizi yapabiliyor oluyorsunuz ancak çok daha ağır bir şekilde. Doğranmaya çok açsınız dolayısıyla. Hangi hareketin hangi karakterde hangi pozisyonlarda işe yarayacağı çok değişiyor, resmen Tekken oynar gibi çalışıp öğrenmeniz gerekecek.

YUVARLANARAK UZAKLAŞMANIN ONURU

Heran gibi silahların uzunlukları da farklı farklı tabii ancak For Honor her şeye rağmen bir "yakın dövüş" oyunu. Eğer L2'yle rakibinize kilitli değilseniz X tuşuyla yavaşlanabiliyorsunuz. Tabii Dork Souls efektifliğinde bir yavaşlanma beklemeyin. X tuşuyla yaptığınız başlıca hareket, rakibi kilitliye sağa-sola-ileri-geri hızı ve kosa bir hamle. Ancak yakın dövüş hissinin çok baltalamamak adına bunun kullanışlılığı da nispeten kısıtlı tutulmuş. Yukarıdan gelen bir saldırıyı bloklamak yerine yana kaçarsanız saldırı şansınız oluyorsa da saldırı soldan gelen saldırılardan kaçıp kaçmaya yavaşlığı öğrenmek ciddi tecrübe isteyen bir iş. Rakip solunuza saldırıyor ve siz de sağa kaçtınız diyelim, eğer o soldan gelen saldırı geniş açılı bir saldırıysa, siz sağdayken bile kolo yiyebilirsiniz. Veya yukarıdan gelen saldırı dedim ya, o saldırı aşağıya, rakip sizin kaçındığınızda görüp saldırırsanız vanda kezebilir ve siz de daha toparlanamamışken sürmüştüğü yaparsınız.

Dolayısıyla oyunla geçirdiğimiz günler boyunca X tuşuyla pek de sıkı sıkı bir ilişkim olmadı. Ama oyunun merkezinde yer alan başka bir hareket var; kosa tuşuyla yaptığınız gard kama. Yaptığı şey mantık olarak basit; öyle ve minik bir hamleyle rakibi kosa sürüldüğünde savunması biralıyorsunuz. Siz gard kama hareketini yaptığınızda, üzerinizde o harekeli

ÇAĞRIŞIMLAR

For Honor çok kendine özgü bir oyun ama bir taraftan da insanın aklına o kadar çok farklı oyun getiriyor ki...



DARK SOULS: Elbette ki For Honor'ın ilk görenin aklına Dark Souls gelecektir. Orta Çağ tasarımları, benzer bir renk paleti, üçüncü şahıstan yakın dövüş silahlarına odaklanan oynanış ve de tabii ki istila sistemi sayesinde gerçekleşen sert PvP düellolar...



MOUNT & BLADE, WAR OF THE ROSES/VIKINGS, CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE:

Bu isimlerin yapısı çok farklı belki ama yakın dövüş odaklanan, multiplayer mücadelelere sahip ilk oyun For Honor değil nihayetinde.

DYNASTY WARRIORS VE DİĞER MUSOU'LAR: Minion kesip, bölge ele geçirip, arada özel adamlarla karşılaşma mantığı musou'ları bayağı anlama neden oldu.



SOUL CALIBUR: For Honor'ın silahlı dövüş oyunu gibi hissettirdiği inanç çok oluyordu.

DISSIDIA: Ama komple üç boyutlu silahlı dövüş oyunu gibi.

MOBA'LAR: Özellikle dominion modu "acaba bu oynadığım MOBA mı?" diye düşündürüyor bazen.



Oyunda her fraksiyondan dörder tane, yani toplamda 12 sınıf bulunacak. Bizim oynadığımız pre-alpha'da bunların yarısı seçilebiliyordu.

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

For Honor çıktığında E ayın maddesi olacak. Üçünü oynayabildim ama diğer ikisinin yapısını da tahmin etmek zor değil.

Ana yazıda bahsettiğim dört yeteneğinizi kullanmadığınız, sans faktörünün olmadığı, etrafı beklenmedik şeylerin olmadığı, sadece ve sadece yeteneğe dayalı dükkân olmalı. Olay basit, ruhi karşınıza alıyorsanız ve onu alt etmeye çalışıyorsanız, 3 yapan kazanıyor. Ayrıca bir sınıfa atılmak istediğinizde daha kasıtlı olan modifikasyon bu kat kat fayda.

Bu da duellonun birer 30 dakikalığına sürüyor ama bayağı farklı bir eğlenceyle veriliyor. Her iki takımın da antrenman farklı bölge-
lerindeki iki düello başlıyor. Rak-
stendi hocaya kasıp ekürken
yardıma koymak, kasemendi
tarafından anlayıp vur-
ma kasıp ekürken beklemek,
ya da en baştan depar kas-
ıp ekürken rakibinden arıdan
salıncı maçı direkt avanta-
lı 2'ye 2'ye çevirmek gibi bir
sıra say deneyebiliyoruz. U-

Oyunun bütün videoları izlenilmek istenirse, modun MOBA mantığına bağlı bir beşerçer. 8 kadar keskin çizgiyle ayrılmış 6 bölge vardır ve her bir kordorda küçük bir bölge var. Temizlendiğinde o bölgeyi takiben kazanırsanız o bölgeyi kazanmış oluyorsunuz. Ardı koridordaki bölgeye girerseniz minion'lar dalar ayrıca birbirlerine. O bölgeyi elde edilmemek için tek varışta olan bölgeyi korumak ve temizlemek gerekiyor.

Takım çalışması ya da işbirliği çok önemli ama
tınayken organizma bir takım çok az destek
yeldim. Tenedakiarla gırince bambaşka bir
yeye dilediği sanıyorum. Marika biriyi boykız
mıyıldışın millet bir yerde kapırsırken onlara

Bu da Brawl'ın 4'er kişilikli olacak. Arslan'ın Brawl'dakinden biraz daha büyük olacağını tahmin ediyorum ama aklı okta da hayır demem, biraz kaos olur.

Bu ise diğer oyunlardan alıpik olduğumuz Team Deathmatch'ın 30 ip ile beraber satılıyor.

RAIDER ANİDEN GELMİŞ, KUCAKLAYIVERMİŞ, UÇURUMDAN SALLANDIRIYOR... NE ONURUNDAN BAHSEDİYORSUN SEN?



Senaryosundan çok beklentimi yok ama sürpriz yapma ihtimalini de unutmamalı.



İdam hareketleri de oyunun kendisi gibi çok vari. Ama dimesi gerekenden çok iyidir. Çok hızlı bir hareket.

yaplığınız da bir ikon beliriş ve rakip de bu ikonu görür gormez aynı hareketi yaparsa gardı kırılmamış oluyor. Şimdi bu söylediklerimi oyunun temel üç yönü saldırı/savunma mekanikleriyle birlikte düşünün. Bir de basparmağınızın gamepad'deki konumunu aklınıza getirin. Basparmağınız sürekli sağ analogda ve saldırı/savunma yapmak için sürekli yön değiştiriyor. İşte gard kırma hareketi yapıldığı anda düşünün o basparmağı kare tuşuna görürme zamanınız var ya, o minik ayrıntıyı refleks haline getirebilmek son derece hayatı bu oyunda. Bakın için içinde sadece üç yönü mekanik olsa gerçekten de, istediği kadar kombo veya başka bir şey olsun, sistem tekdüze kalırdı. Bu gard kırma hareketini iyi kullanabilmek ya da size karşı kullanıldığında karşı gard kırma ms. hızla saldırı mı yapacağınızın kararını o an verebilmek inanılmaz fark yaratıyor.

Ha bu arada gard kırma hareketini yedikten sonra tekrar aynı tuşa basarsanız rakibi itiriyorsunuz ki kale surlarından aşağı az uçmadı şahsen... Hele o Raider'ın görünce

"abi sen uğraşma ben kendim atlarım" deyip intihar edesim geliyordu artık. Adam ittirmiyor, kucaklıyor. Örochi'yle yardıyorum, milletin etrafında arı gibi uç, şaşırtmaca yap, hızı kesip falan; karşıma bir Raider çıkıyor, "canımın" diyerekten sevgiyle kucaklayıyor. "Arkadaş olmak istiyor herhalde" diyorum ama bıraktığı yer genelde uçurum falan olduğu için iyi niyetinden jüpheyi düşmüş durumdayım. Bu gard kırma / anti gard kırma olayı bir türlü doğru düzgün kullanamadığım şey oldu oyunda. Yapımcılar beki anti gard kırma için gereken zaman aralığını artırabilir, oyun çıktığında görürüz artık. Bekli sorun bendedir tabii, bilmiyorum.

Bütün bu anlattıklarım dışında bakayım... Bir "inikim" sistemi var örneğin. Yeterince blok alırsanız veya sopa yerseniz Revenge moduna geçebilirsiniz ve bu moddayken güç, can, gard kırma vs. her konuda çok daha ölümcül oluyorsunuz. Özellikle birden fazla kişiyle mücadele ediyorsanız hayat memet meselesi olabiliyor.

Bir de her karakterin kendine has, aktif veya pasif 4 tane yeteneği var. MOBA mantığı gibi düşünün; maç esnasında zamanla, sırayla açılıyorlar. Ama oradaki kadar belirleyici değil, merak etmeyin. Gaz bombasıyla görüşü kapatmak, çığık atarak rakibi kısa süreliğine sersemletmek, yere tuzak kurmak, küçük bir menzilli saldırı yapmak gibi şeyler var içlerinde.

For Honor ilk başta gördüğünden çok daha komplice bir oyun olduğuna beni ikna etti. Hatta çok yetenekli olmayan oyuncular kendinden kısa sürede soğutabilecek kadar zor öğrenilen bir yapıya olduğuna bile söyleyebilirim. Eğer bol hanita çeşitliliği olursa, yeni gelecek karakterler ya ankliler kadar birbirinden farklı hissettirir, pre-alpha'da doğal olarak bulunan buglar temizlenirse, sunucu performansı da sıkıntı yaratmazsa... Hani demiyim ya "zor olduğu için şimdiye kadar böyle bir oyun yapılmadı" diye, 14 Şubat'tan sonra da "For Honor'un seviyesine çıkmak zor olduğu için alternatif yok" gibi bir cümle kurmaya başlayabiliriz. ☺

İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kaçan oyunlar kötü olarak nitelendirilmeyebilir, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alabilir. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, farklılarda fazlasıyla olumlu yorumcuları varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı. Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmelle yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanlar bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vakitinizi yakarmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun. Olancağın dışında başka bir şey de söyleyici değeri yoktur.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç yazarın yok.

2 Biberat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımızı göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.





İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Abzu	8	84
Anacule	7	79
Batman: A Telltale Series - Episode 1	8	74
Bound	7	72
Cronks and Goggles	-	-
Deus Ex: Mankind Divided	6+	83
Door Kickers	7+	83
Fabric	7	-
Grow Up	8	71
Headlander	7+	74
I am Setsuna	6+	69
Layers of Fear: Inheritance	7	70
Militant	4+	44
Mobius Final Fantasy	6+	73
No Man's Sky	6	60
Odin Sphere: Leifthrasir	8+	87
Quadrilateral Cowboy	8+	82
Starbound	8	81
Starpoint Gemini: Worlds	-	-
Starters Orders & Horse Racing	6+	-
This is the Police	9	66
Tom Clancy's The Division: Underground	6	64
Total War: Warhammer - Call of the Beasts	8	73
Tour de France 2016	6+	61
Tricky Towers	6	72
Worms W.M.D.	8	79

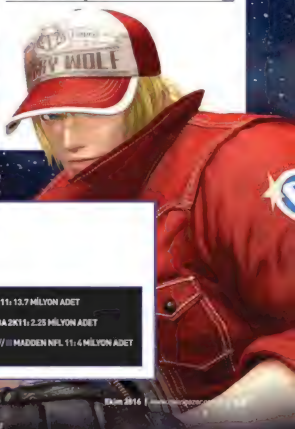
* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA

Attack on Titan	56
Bear With Me	50
BioShock: The Collection	48
Destiny: Rise of Iron	70
F1 2016	73
Fallout 4: Nuka World	83
FIFA 17	82
Gone in November	76
Guards	74
Hue	51
Master of Orion	60
N++	77
NBA 2K17	78
Obduction	68
Okhlos	78
Overcooked	77
Project Highrise	87
ReCore	66
Redout	75
Seasons After Fall	74
Tempest	82
The Curious Expedition	72
The Girl and The Robot	76
The King of Fighters XIV	82
The Turing Test	66
Typoman Revised	85
Valley	85
Warlock of the Firetop Mountain	81
We Happy Few	84
World of Warcraft: Legion	98



"Very" Tabanı

SPOR SERİLERİ SATIŞLARINI ARTIRABİLİYOR MU?

Güz demek spor oyunlarının gelecek yılki ayağının da çıkması demek. Her yıl yeni bir FIFA, yeni bir Madden, yeni bir NBA 2K geliyor ama hiç merak ettiniz mi bu serilerin satışı ne durumda diye? İlgilidir ki hemen her büyük spor serisinin kitlesi yıl geçtikçe büyüyor gibi görünüyor. 2011 ve 2016 ayakları arasındaki 5 yıllık süreçte satışları nasıl değişmiş acaba? (VGChartz verileridir)

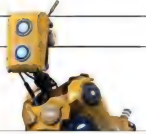
■ FIFA 16: 16.1 MİLYON ADET // ■ FIFA 11: 12.7 MİLYON ADET
FARK: +2.4 MİLYON ADET
■ NBA 2K16: 12.2 MİLYON ADET // ■ NBA 2K11: 2.25 MİLYON ADET
FARK: +9.95 MİLYON ADET
■ MADDEN NFL 16: 5.16 MİLYON ADET // ■ MADDEN NFL 11: 4 MİLYON ADET
FARK: +1.16 MİLYON ADET



Ö TÜR: Aksiyon / Platform Ö YAPIM: Concept, Armature Studio Ö DAĞITIM: Microsoft Studios
Ö DİJİTAL İNDİRİM: 110 TL (Windows/Xbox Store) Ö YAŞ SINIRI: 12+ Ö DAHAŞI İÇİN: recoregame.com

RECORE

Bir ben korum bir de ReCore



EGE SAĞIN

Bazen genç bir futbolcu görürsünüz. 16 yaşında, sol kanadı koridora çeviren bir oyuncudur, "bir gün Barcelona'ya transfer olacak" dersiniz, takip edersiniz, sonra bacağı kırılır. Bir öğrenciyle tanışsınız, tüm sınavlarından 100 alıyordur, denemelerde neredeyse hep full çekiyordur, "en iyi okullarda okuyacak, büyük adam olacak" dersiniz, LYS günü hasta olur. Bir diziye başlarsınız, harikadır, sonraki bölüm gelene kadar nasıl dayanacağını bilemezsiniz, sonra seviye hızla düşer, ikinci sezon sonunda iptal haberi gelir. İşte böyle bir oyun *ReCore*.

Microsoft'un Xbox One'in yanı sıra Windows 10'a da özel oyunlarından ilki olan *ReCore*'un fikir babası *Mega Man* serisinden tanıdığımız **Kelji Inafune**. Oyunun yapımcılığını da üstlenen Inafune'nin *Mega Man* ve *Metroid* esintileri taşıyan oyunlar geliştirme isteğine aşinayız. Bu yaz çıkan *Mighty No. 9*'da da yazar olarak görev alıp konsepti belirleyen Inafune, *ReCore*'da daha aktif bir rol oynayarak hedefine ulaşmak istemiş. Ancak anlayabildiğimiz üzere hedefi tam olarak tutturamamış. Xbox Play Anywhere sisteminin ilk üyesi olarak da dikkat çeken oyun, kritik tasarım hataları ve içerik eksikliği yüzünden potansiyeline ulaşamıyor.

ORADA BİR GEZENEN VAR UZAKTA

Joule Adams, insanlığın geleceğini garanti altına almak adına çok uzak bir gezegende kurulacak koloninin ilk gönüllülerinden biri. Hükümetin ve koloni hareketinin temeli olan

turan "core"ları tasarlayan Thomas Adams'ın kızı olan Joule; gezegende "terraforming" (coğrafyayı ve iklimi yaşanabilir hale getirme işlemi) tamamlanmaya kadar 200 yıl uyuyacak, sonra da koloniyi dünyadan gelen gemilere hazır hale getirecektir. Ancak Far Eden gezegeninde bir şeyler ters gider. Terraforming makineleri çalışmayı bırakmıştır ve anıza sebebiyle Joule uzun uykusundan uyanır. Robot dostu Mack'le birlikte bu çöl gezegeninde olup biteni anlaması ve düzeltmesi gerekiyor.

Böyle başlayan *ReCore*. Sevimli robot köpeğimiz Mack'le de alarak kum tepelerinde isyancı robotlarla savaşım görevlerin peşinde koşuyoruz. Mack'in bir adı var, çünkü karakteri var. Dünyayı ele geçirme seviyesinde olmasa da sağlam birer yalay zekâ örneği olan bu "karakter"ler, yani "core"lar (Türkçe çekirdek) robotların "ruhu" olarak tanımlanıyor. Oyunda ilerledikçe ekibimize iki robot daha katılıyor (Seth ve Duncan) ve her birinin karakteri, tavırları diğerinden farklı. Tabii etrafı gezen binlerce robotun her birinin bu kadar karakter sahibi çekirdekleri yok. Kırmızı, mavi ve sarı renklerde başlayan çekirdekler oyun ilerledikçe bunların birleşimiyle turuncu, yeşil ve mor renklerde de karşımıza çıkıyor. Her renk bir istatistik simgeliyor. Kırmızı saldırı gücü, sarı savunma gücü, mavi de özel yetenek gücü. Topladığımız çekirdek ve çekirdek parçalarını füzyon sistemiyle ekibimizdeki çekirdekleri aktarıp bu alanlardaki puanlarını artırıyoruz.

Tabii bu enerji küreleri tek başlarına çalışmaz, her işlemci için bir kasa gerekir. İşte burada

robot iskeletleri devreye giriyor. Küçük ve nispeten vasıfsız corebot'ları elesek, büyük çekirdeklerle çalışan corebot'ların beş çeşit iskeleti var. Bir köpek, bir örümcek, bir sinek, bir orangutan ve bir de tank. Ekibimizde tank hariç dört iskelet kullanabiliyoruz ama beşinci bir iskelet bölümü de görünüyor. Bu da tank iskeletinin birkaç ay içinde DLC olarak oyuna ekleneceği anlamına geliyor olabilir. Her iskeletin kendine has güçlü ve zayıf yönleri olduğu gibi kendi ekibimizdeki iskeletlerin oyunda ilerlememizi sağlayan bazı özellikleri var. Yanımızda aynı anda yalnızca iki robot getirebildiğimiz için karşılaştığımız parkura göre doğru iskeletleri seçmemiz gerekiyor.

Çekirdeklerin etkisi bununla sınırlı değil. Joule, ilerledikçe renk ayarları da açılan bir enerji tüfeği kullanıyor. Karşıdaki robotların çekirdek rengiyle tüfeğimizin ve kendi robotumuzun rengini eşleştirdiğimizde maksimum hasar seviyesine ulaşmış oluyoruz. Ayrıca robotların sağlık çubukları parçalardan oluşuyor. Küçük robotları veya bol bol küçük parçası olan robotları önce öldürdüğümüzde parça başına bir kombo puanı kazanıyoruz ve hasar seviyemiz artıyor. Böylece sağlık çubuğu daha büyük ve az sayıda parçadan oluşan düşmanları yenmek kolaylaşıyor. Çekirdek renklerin ayrıca yavaşlatma, felç etme, yakma gibi özellikleri de var. Bunlar da silahınız yaptığımız ağır saldırılarda ve robotlarınızın saldırılarında ortaya çıkabiliyor. Ayrıca her çekirdeğinizin her iskelette farklı saldırıları oluyor.

Kulağa kışkık gibi gelse de *ReCore* bu meka-



Mack'in ismiyle Joule'e bir tat sürpriz bekliyor



Yükseklikteki platformlar ve platform geçişleri (Robotlar)







● TÜR: FPS ● YAPIM: Irrational Games / 2K Marin ● DAĞITIM: 2K Games / Aral ● DİJİTAL İNDİRME: 89 TL (Playstore), 99 TL (Steam), 199 TL (PSN), 201 TL (Xbox Store) ● YAŞ SINIRI: 18+ ● DAHAŞI İÇİN: bioshock.wikia.com

BIOSHOCK THE COLLECTION

Eski dostum, şimdi seni daha iyi anlıyorum

■ NURETTİN TAN

Remake, Rework, Remaster... Başında "Re" olan her şeye biraz şüphe ile yaklaştığım deli doktorum tarafından bana söylendi. Ama hey! Bu kadar başarısız "Re"den sonra artık paranoyağa bağlamam normal değil mi? Aslında durum şundan ibaret, gelişen teknolojiyle oyun sektörü de hızla evrim geçiriyor fakat anılarımız olduğu yere sabitlenmiş şekilde beynimizin dip kıvrımlarında oldukları gibi ilâmet etmeye devam ediyorlar. Geçmişte yaşadığımız tatlı, güzel, unutulmaz oyun hatıraları aynı parçaları saklanması gereken kılınan bir antika parçası gibi anılarla kalması diye düşünüyorum (istisnalar hariç). Misal: Quake Wars yıllar önce nasıl delleri beni oynadığını ve feci zevk aldığımı hatırlarım. Birkaç sene önce Lucifer dürttü ve "Kel (kel der bana) Quake Wars ne harika oyundu di mi ya? Hadi tekrar yüklet de

kayfimize bakalım" dedi. Ben de saf gibi kandım, yükledim, oyunu açtım ve "Aman Yarabbi!" dedim. O güzelim Quake Wars anılarında HD hatıralar bırakmışken şimdi karşımda karlı canlı haliyle neredeyse 8 gibi duruyordu. Sonra da bir daha delleniş eskinden hayran olduğum bir oyunu geri yükledim.

Fakat bir oyunun "Remastered" sürümünü hazırlamak çok farklı bir olay. Aslında yukarıda verdiğimiz Quake Wars örneği ile alakasız görünse de inceden bir akrabalığı var. Quake Wars Remastered çıkışa alır mıyım? Sanıye beklemeden cüzdanımı ekrana fırlattım. Ama yıllar önce aldığım kayfın aynısını tecrübe eder miyim? Hiç sanmıyorum. Bunun nedeni oyunların sadece grafik anlamında gelişmemesi, aynı zamanda oynanabilirlik konusunda bizim zorlukla fark

edeceğimiz bir yavaşlıkta evrimleşmesi. İşte bu yüzden bir yapımın "Remastered" sürümünü hazırlayacaklarınız sadece grafikleri köklemekten daha ötesine geçmeniz lazım.

SENARYOSU İLE İSMİNİ OYUN TARİHİNE KAZIYAN BİR BAŞYAPIT

BioShock: The (Remastered) Collection'a gelsek... BioShock'un sahneye adımını attığı 2007 yılında günümüzde efsane haline gelen birçok oyun da (Assassin's Creed, Portal, Uncharted vs.) piyasaya çıkmıştı. Yani o dönem çıkan bir oyunun, oyun tarihine adını yazdırabilmesi için ciddi rakipleri vardı. Buna rağmen Rapture'nin karanlık dünyasında bireysellikliğin ve nesnelliliğin tavana vuran hikâyesi sayesinde BioShock'un rakiplerinin arasından sıyrılması çok zaman almamış. System Shock 2 ve Thief ile son on yılın



Oyunun gerin gerin geren gerilimi [7]
hala sapsızlam duruyor.



en iyi hikayecilerinden biri olduğunu ispatlayan Ken Levine, *BioShock*'un başarısı sayesinde kariyerinin beki de en üst seviyesine yükselmisti.

Üç yıllık bir bekleyiştin sonra *BioShock 2* Ken Levine ve Irrational Games olmadan piyasaya çıktı. Herkes 2K Marine'in tökezleyeceğinden şüphe ederken firma hikaye ve atmosfer açısından (multiplayer hariç) gayet iyi bir iş ortaya koydu. Özellikle yeni oyuna eklenen Big Sister'lar sinirleri tek başına germeye yetiyordu.

Üç senelik bir aradan daha sonra bu sefer *BioShock Infinite* ile derin suların kurtulup Columbia'nın gökyüzünde süzülün sokaklarına daldık. Ken Levine gene sahnede idi ve paralel evrenler vesaire derken aklımız başımızdan alan bir hikayeyle oyunu bitirdi. Hatırların anlamadığım noktalan Can Aracı'ya sordurdum, o sabırla bana açıklarken ben de "yaay be, yay anasını sayın izleyiciler" gibi son derece olgun tepkileri veriyordum.

REMASTER OYUNLAR KOLAY PARA KAZANMA YOLU MU?

Üç sene kuralını bozmadan, 2013'te raf yüzü gören *BioShock Infinite*'in ardından sırada *BioShock* serisinin 'Remastered' sürümü var. Gönlü ister yeni bir *BioShock* oyunu oynayalım ama maalesef hayaller ver gerçekler birbirini tutmuyor. Remastered sürümü artık grafik konusunda geride kalan (*Infinite* hariç) ilk iki oyun üzerinde görsel cılamama üzerine odaklanmış. Özellikle hatıralarında kalan ilk *BioShock*'ta yeni cılalı *BioShock* arasında bantz bir fark var, 2007 sürümü daha karanlık ve ışık yansımaları buğulu idi. Bu buğulu oyunun atmosferine daha taksiz bir hava katıyordu. Havalı yeni *BioShock*'ta grafikler 1080p ve o dediğim uğursuz buğulu efekti kalkmış, yerine kaymak gibi yüksek çözünürlüklü ışık, su ve kan yansımaları gelmiş.

Remastered olmasına rağmen *BioShock*'ın yeni hali eski hatırala koluna takıp 2016'ya kadar taşıyor. Tamam, hanika bir iş çıkardınız, daha iyi grafiklerle artık bir kült haline ge-

len *BioShock*'ın görsel göva dönüştürdünüz ama bir zahmet bug'lan da düzeltiverseydiniz hayır duamız alırdınız. Şu an Steam topluluk ortamlarında yabancı yorumlara bakarsanız Remastered'in yenden yere, duvardan duvara vurulduğunu görürsünüz. Oyun daha açılırken çökmeler, oyun esnasında çökmeler mi ararsınız ne bakarsınız var. Çok abuk derecede olmasa bile oyun esnasında birkaç hata da ben aldım. Gayet sinir bozucu bir durum çünkü tam kendimi kaptırmışken masaüstü resmimi görmek, olan bütün şevkim yok etti. 2007'den beri gelen hataların Remastered'da bile devam etmesi bende tamir edileceğine dair zerre umut uyandırmıyor. Ayrıca cıcalı yeni grafikler elbette makinenize zor anlar yaşıyor. Bu yüzden Remastered'in fps oranı pek tutarlı değil. Belirli sahnelerde fena düşüşler yaşıyorsunuz. Hikâyeye gelen eklentiler de pek fark edeceğizin cinsten değil, aralarda birkaç yeni ses kaydı serpiştirmişler, o kadar. O yüzden Remastered şu anki hali ile ölüyü diriltip öndan para sağmaya çalışıyormuş izlenimi veriyor. Bu söylediklerimi aynı motoru kullandığı için *BioShock 2* için de büyük ölçüde geçerli bu arada. Oyunun PC'den konsola port sürümü olan *BioShock Infinite* ise daha çok konsol oyuncuları Master Race kalitesinde oynayabilsin diye hazırlanmış gibi. PC'deki *BioShock Infinite*'te herhangi bir görsel yenilenme bulamayacaksınız.

Hiç *BioShock* oynamamışsınız, harika bir atmosfer, müthiş bir senaryo ve seslendirme isterseniz o zaman *BioShock Remastered*'i mutlaka almalısınız. Üç oyun birden aldığınız ve yanında bütün tek kişilik DLC'ler de geldiği için fiyat müthiş derecede cep dostu (isterseniz Remastered versiyonları tek tek de satın alabilirsiniz bu arada). Ama seriyi daha önceden bitirmiş oyuncular için çok ilgi çekici olamayabileceğinin altını çizmem gerekir. Hatıralarda kalan eski oyuna nazaran cıllanmış yeni *BioShock*'ın cam gibi görünüştü herkesin ilgisini çekmeyecebilir. Remastered ile ellerinde son kuzu da kullandıklarına göre üç sene sonra yeni bir *BioShock* oyunu gelir mi diye merak etmiyoruz değilim. Ken Levine'in dâhil olmayacağı kesin lakin 2K Marine'in ikinci oyununda iyi iş çıkardığını düşünürsek umutlarımızı canlı tutabiliriz. Parmaklar çıpradı ☹



Yeni ses dosyaları eklenmiş

Üç oyun ve bir sürü DLC içeren bir paket için fiyatı çok iyi

Simülasyon için silah kısımları tutukluk hissi veriyor

7

SON KARAR

Hiç *BioShock* oynamamışlar için şahane bir fırsat. Oynayanlar için tekrarı almaya gerekince bir sebep görmeyalım.

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Fiddlesticks Games ○ **DAĞITIM:** Curve Digital
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** huethegame.com

HUE

O zaman renk!

HAZAL ÇAMUR

ister istemez "hue-hue-hue" diyesi geliyor insanın ama bu oyunun kahkahayla örtüşen bir yapısı yok. Aksine Hue, naif ve biraz da duygusal bir platform oyunu. Üstelik bulmacalarını ortamın renklerini değiştirerek çözmeyi sağlayan oldukça özgün bir fikrin de sahibi.

Gri bir dünyada renklerin varlığını inanmış bir bilim kadını, bir gün o renkleri gerçekten görebilmeyi başarır. Ama kendi dünyasını inkâr etmeye başlayınca çalışmalarını gerçekleştirdiği Üniversite buna bir son getirir.

Hue adında bir çocuğa keşfettiği renkleri parça parça miras bırakan bu kadının şefkat dolu mektuplarıyla yolculuğumuza başlıyoruz. Tamamı gri bir dünyada yatagımızdan kalkıyor ve etrafı keşfediyoruz. Böylece ilk mektup çözüp karşımıza. Dokunaldı, hoş bir kadın sesi, onun dışında kimse'nin kabul etmediği renklerden bahsetmeye koyuluyor. Biraz felsefi bir yanı da var cümlelerinin.

Piyano ağırlıklı, oyunun naif yapısıyla örtüşen müziklerle dekore edilmiş iki boyutlu ve gri dünyamızda, yeni renkler ve akabinde yeni mektuplar buluyoruz. Bu bilim kadınının kimliğinin yanı sıra, her yeni renkten önce o rengin habercisiymiş gibi karşımıza çıkan salam biçimli adanın kimliği de keşfedeceklerimiz arasında (neden salam?).

Soruların cevapları oyunun sonuna kadar yanıt bulmuyor. Sonra mektuplar da son buluyor. Ama yıldız sönüyor, çünkü renkler bilim elinde.

RENGİNİ TAYCE BELLI ETTİN

Hue ile ilk kez Aqua rengini buluyoruz ve paletimizde toplanacak 8 renkten ikinci dünyaya uyguluyoruz. Böylece o gri dünyanın göğü bir anda açık mavimsi aydınlanıyor.

Küçük bir de bulmaca çözüyorsunuz bu renkle ve anlıyorsunuz ki biz renklere hükmettikçe gizlenmiş engeller ya da platformlar ortaya

çıkacak, engeller yine renkler aracılığıyla ortadan kaldınacak. Örneğin merdivenli tıkayan bir duvar mı var? Hemen o duvar ile aynı rengi paletten seçin ve duvar fona karışarak kaybolun. Merdiven artık kullanıma hazır. Ya da ilerlemeniz gereken yolda üzerinde durabileceğiniz bir şey mi yok? Renk paletinde bir gezinlin, belki şu anda seçili fona karışmış ama orada duran bir platform siz bekliyordur. Yoksa aşağı üzerinize renk renk kayalar mı yuvarlanıyor? O zaman hızlı hızlı kayaların rengini seçerek foru onlarla aynı renge getirin ve bu sırada koşmaya devam edin. Kayaların içinden geçeceksiniz. Üstelik renk seçimi sırasında Hue'de zaman yavaşlıyor, ancak hareket yavaş da olsa akıma devam ediyor. Refleksler önemli yanı.

Hue, platform oyunlarının müdavimleri için yumuşak içimli şarap gibi. Bulmacaların yorgun bir günün ardından kafa dağıtmak için kullanılabilecek zorlukta. 8 farklı renk ve sağa-sola hareket ettirdiğimiz ya da ortadan kaldırdığımız engeller, karşınıza çıkacak sorunların yegane çözümleri. Dahası, zaman zaman renk bilginizi ve paletteki renklerin sıralanışını gözeterek bazı taktikler yapmanız da gerekiyor. Ama bunlar asla çok zorlaşmıyor. Hue'de ilerledikçe bulmacaların zorluk seviyesi, kimi zaman daha zor olmasını isteyeceğiniz bir ölçüde sabitleniyor.

İçinde sembolizmden kimi tatlar taşıyan ve gri dünyada renklere inanan, onları görebilen herkeşe adanmış tatlı mı tatlı, küçük bir platform oyunu Hue. 4 saatlik kısa oynama süresiyse kafa dinlemek ya da sıkıcı, boşucu bir günü renklendirmek için ideal.



Mor paletle renkle birlikte oyun daha da ileri gidiyor!

DENİZ FENERİ BİZE NE ANLATIYOR?

Üniversite'ye gecici yolu ve oyundaki sembollerden biri olan deniz feneri, sembolizmden gücün, korumanın ve huzurun simgelerinden biridir. Üniversitelerin de bilgi gücünü elinde bulundurduğuna, bilgiyi koruduğuna ve etrafını bilgelikle yitilmiştikçe düşünürsek oyunun böyle bir sembolle kullanıldığını düşünürsek güzel bir detay.



- Renkler aracılığıyla bir orijinalite sağlıyor
- Dinlendirici, tatlı müzikleri
- Yapısı sıkıymor ve yormuyor
- Sembolizmden az ama öz faydalanışı

- Bulmacaların zorluğu artırılabilir
- Oyun bir yerden sonra tekrar ediyor hissi veriyor
- Hikâyeye dair bazı noktalar havada kalıyor

7+

SON KARAR

Gözümüz gönümüz renklerle açılın dünyasını bir sans verin



İNCELEME

ps3 ps4 360 wiiu

Ö TÜR: Spor O YAPIM: EA Canada O DAĞITIM: EA Sports / Aral O KUTULU FİYATI: 250 TL (PC, PS3, 360), 320 TL (PS4, X-One)
O DİJİTAL İNDİRME: 180 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 249 TL (PS4, X-One, 360), 259 TL (PS3) DAHA FAZLASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-lifa



Seneye görüşürüz

ENİS KIRAZOĞLU

Saçma bir giriş gibi gelebilir ama *Call of Duty*'ye çok laf ediyoruz, değil mi? Sebepimiz de her sene neredeyse aynı oyunla karşılaşmamız, yeniliğe uzak kalmamız. Sonuç böyle olunca bir kısmı oyuncudan lafı da yiyor guzide oyunumuz. Hatta hiç FPS ile alakası olmayan birine son 3 *Call of Duty* oyununu oynatsanız aynı oyun olduğunu bile düşünebilir.

Peki, hiç futbol oynamıyormayın bilene FIFA'nın son 3 oyununu oynatsanız ne düşünebilir? Birbirinden bambaşka üç oyun oynadığını fark edebilir mi? Emin misiniz?

Sizi bilimem ama sanırsam ben FIFA'yı her sene o futbol heyecanını yeniden yaşamak için alıyorum. Yanlış anlaşıma olmasın, buradaki heyecan oyuna ait değil, günümüz futbolunun yeni heyecanına kapılmak. Sevdiğin takımın kadrosuna bakmak, o kadro ile sahaya çıkmak ve yepyeni sezonun yansımasını görmek beni heyecanlandırıyor. Fakat ya futbola karşı heyecanım azalıyor ya da artık bazı şeyler beni iyice rahatsız etmeye başladı. Çünkü bu benzerlik durumu iyice can sıkıcı bir hal aldı...

Ama öyle hemen verip veriştiğimiz olmaz.

Hele oturun önce bir, kuyun çayınızı, rahat bir okuma pozisyonu alın, iki sohbet edelim bakalım.

BİR DEĞİŞİKLİK VAR

Şimdi hakkını teslim etmem gerek, FIFA serisi özellikle oynanış dışı konularda devamlı bir yenilik arayışında. Geçen sene işin içine kadın futbolunu dâhil ederek bunu gerçekleştirdi ama tahmin edileceği gibi pek ilgi çekemedi. Ancak bu kez daha sağlam bir hamle yaparak *Yokçuluk* isimli hikâye modunu hayatımıza soktu. Artık FIFA'da da bir hikâyemiz var. İngiltere'de top

Yolculuk modunun ilginç gelen bir taraf da... Ye da il.

Hikâye modisti boyunca ana ilgisizim İngiltere Ligi olduğunu görmüşsünüzdür. Bu yüzden İngiltere Ligi'ndeki menajerleri birebir aynaya aaktarmak. Ancak bu onlarla etkileşime geçtiğiniz anlamına gelmiyor. Uğradığınız itirazlarınız bir bakıma sevecenliğinizдің düşündüğünüzden bir durum kulağa mantıklı gelebilir, sonuçta 20 tane adamdan bir tane sen kaydı almak gibi ağır bir işe girmek istemiyşlerdir (hem maddi hem de manevi anlamda). Fakat kulula beraber geçirdiğiniz tüm süre boyunca sadece yardımcı antrenörle takılmak da bir yerden sonra sağma gelebilir. "Ulan geleceğin yıldızı diyorsunuz, suratima cümle kuruyorum musunuz?" demezler mi adamı? Derler.

[illegible]



İNCELEME

ULTIMATE TEAM'LE YENİ SEZON

Önceki FIFA'da Ultimate Team sistemi nispeten istediğinizi bilirsiniz ama bu seneki FUT'ta da yaptırılacak fazla bir şey yok. EA Sports'ın geleneksel futbolun üzerine detaylı Türk edilebilecek uçak taktik dokümanları yapmış. Büyük ismi antamındaysa iki tane basık göze çarpıyor. Bunların iki tanesi FUT Champions'ın asıl amacı: 1. sezonda sampiyon olmak. 2. sezonun oyuncuları yeni başlayanları sunmak. Oyun daha yeni çıktığından bu kadar fazla bir edimmedi ama neyse ki diğer yenilikler ne kadar kurma görevleri var. FIFA'ya bulmaya sabırsız getiren bu görevlerde elimizdeki kartları kullanarak belirli kriterlerde kadrolar kurmamız isteniyor. FUT'u bursan yazmasa da hoş vakit geçiren bu görevlerde, yarıdığımız kartların karışık olarak çeşitli özellikleri var.



AKAN OYUN

Genel çerçeveden bakıldığında oyunun en büyük değişikliği Alex Hunter moduydu. Biliyoruz: oynamaya dair bir şeyler de duymak istiyorsunuz ama sıra o noktada anlatılacak çok fazla şeyim yok. Oyuncu hareketlerinin hantallaşması gibi temel oynama dinamiklerinde yine ince ayarlar var. Şutlar konusunda da EA olumlu yönde bir adım atmış, daha gerçekçi şut ve kaleci animasyonlarına sahiptiriz. Özellikle kaleciler bir değişiklik olmuş diyebiliriz. Baza hareketleri göze o kadar hoş ve gerçekçi geliyor ki ayakta alkışlıyorsunuz geliyor; fakat iki dakika sonra böyle abidlik bir hareket yapıyor ki benim övdüğüm adam nerede şimdi diye şaykılıyorsunuz. Yine de haklarını yemeyelim, iş kurtarıcı kalecilerimiz var.

Kalecileri biralop telrar sahaya döndüğümüzde gücümüzü çarpan en büyük yenilik duran top sistemi olmuş. Bana sorarsanız çok da iyi olmuş. Alpha ve demo sürümünde saçma bu'lar görsen de tam sürümde duran top sisteminin kavramını bulduğumu söyleyebilirim. Mantık basit aslında. Eskiden duran topın sırtı kameradan kullanırken artık map oynadığımız kamera açısından kullanıyoruz. Ortaya açacağımız yerleri seçmek için de küçük bir imleciniz var. Bu imlecim analoğa basılı tutmak suretiyle istediğimiz tarafa kaydırabiliriz. Ne işleri kolaylaştıracak kadar rahatlık sunuyor, ne de yan toplannıza berbat ettiriyor. Devamı geliyor.

nayanlar bilecektir. FIFA'da yan topları düşük isabet oranı yüzünden genelde içeri kesmez de paslı kullanırdık; bu yeni sistemle birlikte EA yan topların da efektif olabileceği bir organizasyonu sağlayabilmiş, yılların kayan yarasına sarğı bezini basmış.

Tabii bu duran top sistemi gol olabilecek tehlikeyi boğulde etkisi gibi kalıyma devam ediyor. Doğrudan kaleye hedefleyebileceğiniz bir alandan duran top kullanırsanız karşılaştığınız yegâne yenilik, oyuncu pozisyonları oluyor. Oyuncunuzun durduğu yeri ayarlayarak topa farklı açılardan yaklaşılabiliyorsunuz. Bu da vuruş stiliinizi değiştiriyor. Bakın çok değil, 1 ay sonra efsane duran top golleri göreceğiz Youtube alanlarında.

Bu yenilik furyası arasında benim en bayıldığım gelişmeye R1+Üçgen oldu (koşma tuşu R2'de diye baz aldım). İsbet sağlamak zor olsa da bu yeni ara pası sistemiyle paslanınizi oyuncuları çok daha ilerisine atabiliyorsunuz. Kanattan boy koşu yapan bir oyuncu düşünün; adanıza orta saha çığırını yeni geçmiş, ileri doğru yarıyor, top da orta saha oyuncunuzda, kontrolye kalkıcağınız ve savunmanın hemen önündesiniz. Buoyunuzun ara pasına, kanattaki oyuncunuz orta sahanın 10 adim ilerisinde topu alıyor, aliyor ania hızı düşüyor, artık. Çünkü topla koşu yapmak, topla koşu yaptıktan daha zor. Kontra atadığınız hız otomatik olarak düşüyor.



"Taktiksel savunmaya bağlı yenilikler oyunu daha ileriye taşıyor bir şekilde bulacaksınız."

ÇILGIN LİGLER YARATMA

Bu kutumuzu da İngiltere'de var olan gelişen kariyer modunda fantastik ligler oluşturabiliyorsunuz istediğiniz takımı istediğiniz lige atabilirsiniz. Alın Barcelona'yı Türkiye'ye, gonderin Alanya'ya, uşakpanyalığına. Beşiktaş'ı Premier League'e, Japonya'ya diye merak mı ediyorsunuz? Gerçekleşti takdirde yoksa denemesi birtakım yolda 250 lira!

HIZLI DEĞİL MİYDİ BÜ?

Değil, önce derdideki FIFA 17'ye gelin. Oyunun çok hızlılandığını ve artık daha hızlı yaklaşımların bizi beklediğini. Tabii bu görüşümüzün fuarda da olduğunu alfabesi veriyorunu. Baktığımızda belirlenim fakat EA, oyunun demoesundan önce gelen sıkıyaletti duyduğumuza ve ona göre bir ayar çektiğini belirtmiş. O ayarı da çekmiş durumda, yani orada böyle bir ayar e kaçıran bir oyun kütümüne, O ayarın gönlü "mae" bittah dökün.

Türkiye'de R1+ Lig baktığımızda tam olarak ne yapıldığını ayarlarımızdan bulabiliriz. Bu ayarlar, bizi bekliyor.



Geçen sene gelen Kadın futbolu hâli duyuyor tabii ki, hem de tam aynı hâlde.



ONYUNDA HERHALDE DEĞİŞİKLİKTEN NASIBINI EN AZ ALAN ŞEYİN DE OYNANIŞ OLDUĞUNU FARK EDECEKSİNİZ İLK MAÇINIZA ÇIKTIĞINIZDA.

Şimdi sanırım hikâyeyi biraz geriye... Adamların orta saha çabalarını beğeniyorsunuz. Siz de kontroya kalkacaklarınıza rakibin arkasına gerilerden sürpriz paslar bile deneyebilirsiniz. Geçen sene gelen R1+ pas (sert pas) özelliğinden sonra bir yerinde hamle daha...

İşte R1+ ara pas olayının güzelliği bu. Üstelik dediğim kısım sadece küçük bir örnek. Savunma oyuncunuzu rakibin arkasına gerilerden sürpriz paslar bile deneyebilirsiniz. Geçen sene gelen R1+ pas (sert pas) özelliğinden sonra bir yerinde hamle daha...

"İYİ EY SPORTS DA, BU KADAR MI?"

Dikkat ederseniz bilmem kaç satırız sizlere bir takım seyyiden bahsediyordum. Güzel yenilikleri dillendirdiyim. Ama o noktaya geri dönüp satır başlarına dikkatlice bakarsanız 3-5 yenilikten bahsettiğimi göreceksiniz.

"E ne güzel işte adamlar yapmış yenilik?" der gibisiniz ama bunlar beni artık keşmiyor arkadaşlar. Kendi kendini geçindirmeye başladığını andan beri neye niçin para verdiğimi sorgulayan bir insanım. FIFA 16 ile arasında bir elin

parmaklarını geçmeyen farklar bulunan bir oyuna yeniden 200 (hatta 300) kısırlı lra vermek gerçekten de ağır geliyor. İnsanı düşündürüyor. İnsan FIFA 16'ya ufak yamalar yaparsa ve kadroların güncellenmiş halini yüklerse, FIFA 17'yi çıkarıyor deseler, oyuncuları pek çoğunun kıraz bile edeceğini sanırım. Spor oyunlarına hep uzaktan bakan adamların bir verzeği vardı: "Ya her sene aynı oyun bilmadınız mı kardeşim?" Beraber çalıştığımız arkadaşlar da çok der bunu. Her duyduğuma da "he he hadi gülüm" der gülerdim. Ama biraz içinde bulunduğum durumdan kendimi soyutlayınca fark ettim ki, oğlum hakikaten n'apıyoruz lan biz?

"Ne yani şimdi almayalım mı biz bu oyunu?"
"Abi alın alın da, benim demek istediğim şey o değil ki..."
"Heh! Sen bana bunu cevabını ver kardeşim, ne gey yapıyorsunuz?"
"Ama sistemi değiştirmek, bu kapitalist düze..."
"Ya bırak sistemi falan Emre Mor'u gördün mu sen?"
"Yok abi..."
"Adam akıyor mübarek..."
"Vallaha de! Dur bi' de ben bakayım!"



- Yeniliklerin az olmasından sıkıyalet etsen de nihayetinde taş gibi futbol oyunu
- Yeni hikâye modu
- Duran top sistemindeki değişim çok doğru
- Lisans sayısını arttırmış
- Super Lig takımları ve Türkiye desteği de hâli var tabii



- Bazı yapay zeka problemleri
- Oynanış anlamında büyük bir değişiklik barındırmıyor
- Menüler hâli hantal

8

SON KARAR

Geçen sene olup zevkle oynadığınız bu sene de almak isteyebilirsiniz. Takı bir gün almak istemeyene kadar

VALLEY

Sizi bir akşamüstü bu vadi'ye bekliyoruz

■ VOLKAN TURAN

Siz de bilirsiniz ki oyun dünyasında ara sıra bazı oyun türleri şöyle bir parlar geçer: hype trenine binilir ve birkaç durak sonra o trenden de duraktan da hızla uzaklaşıp. Nedenlerine hiç girmeyeceğim ama "keşfetme tecrübesi" yaşıtan oyunlar şu anda buna güzel bir örnek, millletin "yürüme simülatorü" dediği oyunlar işte. Açıkçası bu türün yok olmasını istemem ama sanki bir süredir klişeye bağlayıp milleti baymakta üzerlerine yok. Valley o oyunlardan mı diye en başta çok korkmuştum, neyse ki değişmiş ama yine de o treni neden bindiğini size sorgulatabilecek seviye düşebilmiş. Nasıl mı?

ZIPLA ZIPLAYABİLDİĞİN KADAR

En baştan söyleyeyim, Valley yürüme simülatorü değil, tam olarak değil yani... İçine girdiğiniz L.E.A.P. yani "hava kontrolüyle kolayca atla zipla paşam" mekanik zırlıya adeta ölümsüzsünüz. 110 km/s hızla çıkabilen bu özellikle yüksek yerlere zıplayabiliyor veya çok yükseklerden aşağı atlanmaz dahi ölmüyorsunuz. Oyunda ilerledikçe başka özellikler de kazanıyorsunuz: örneğin kancalar atlama, manyetik duvarlarda yürüme, çift ziplama gibi. Elbette zayıf noktalar da bulunuyor, mesela bir kaşık suda boğulabiliyorsunuz (sonra suda yürüme özelliği de alıyorsunuz, merak etmeyin). Veya yeterli düşman hasarı alırsanız iki adım geriden tekrar başlıyorsunuz.

Bu özellikler güzel, ama oyunun en kıltit özelliği aslında atlamak ziplamak değil; oyundaki canlı "şeylerin" canını emebilemek veya cansızlara can vermek (tövbe haşa). Oyunun büyük bir kısmı doğada geçiyor. Ağaçlar, hayvanlar grila, Casper gibi sevimli ruhani varlıklar

da var (Niye var acaba? Hmm...). Kuru bir ağaç mı gördünüz, hemen onu yeletin; cansız bir geyik mi buldunuz, verin can, ayağa kalkıp koşmasını keyifle izleyin. Ya da cana mı ihtiyacınız var, birkaç ağaçtan emin, yolunuza devam edin... Bu özellik oyunun en başlarında size o kadar "potansiyeli güçlü" bir özellik gibi geliyor ki, oyunun başından kalkmak istemiyorsunuz. Bu can ver - can al muhabbetinin yolculuğunuzda bir etkisi olacağıni düşünüyorsunuz. Benim gibi bir alandaki tüm canlılara hayat vermek gibi kendi kendinize görevler edinebiliyorsunuz ama kötü haber; bunların yolculuğunuzda hiçbir etkisi yok! Tümünüyle makyaj. Can ver - can al fonksiyonu sadece siz her öldüğünüzde çevrenizde ölen canlıları geri getirme baskısı yarattığı için var. Üst üste çok fazla ölürseniz ve her ölüm arasında doğaya can vermezseniz öldüğünüz gitti ama oyun asla bu derece zor değil, rahat olun.

Slender Arriva'dan tanıdığımız Blue Isle stüdyosu Valley'in çevre tasarımı konusunda da harika bir iş çıkarmış. Eğer oyunu düz giderek bitireyim demezseniz geçeceğinizi pek çok yan koridor var. Kimisinde fazladan oyun içi eşya topluyorsunuz (örneğin kozalaklar gizli kapıları açıyor), kimisi sadece keşfetme duygunuz kabarsın diye var. L.E.A.P'e eklenen her bir yeni özellik bu keşfetme aşkınızı kabartsa da oyunun ömrünün 3-4 saat olduğunu görürseniz resmen yıkılıyorsunuz! BioShock tarzında kasetten sesler, retrostik animasyonlu videolar, sandıklardan çıkan notlarla konuyu öğrenmeye çalışıyorsunuz -ki oyunun konusu aslında oldukça gizemli. Vadi'nin aslında ne olduğunu, arkasında yatan distopik projenin amacının neye hizmet ettiğini, bu projeyi nasıl yok edeceğinizi



öğrenmek "konu" açılışını gidemiyor diyemem, ama burada da bir diğer sorun, "düşmansızlık" kendisini gösteriyor. Garip renklerle sahip silüetli düşmanlar var, var ama vurması oldukça kolay. Bir de boss var diyeceğim ama o da çocuk oyuncu. Biraz daha engel teşkil edecek, el yoracak düşman lazımmsı Valley'e.

İÇİ SENİ DİŞİ BENİ YAKAR

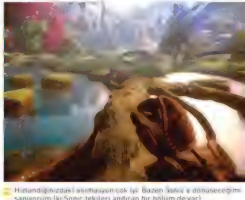
Valley'i tek oturusta bitireceğinizden eminim, bitirdikten sonra da ağzınızda bir tat bırakacağının garantisini veririm ama ondan daha fazla "ya bu oyun gerçekten de potansiyelini yemiş" üzüntüsünü yaşayacaksınız. Geliştirici ekip adına üzüleceksiniz çünkü hem L.E.A.P. hem can ver-al dinamiği, hem üttü açık-kapalı mekân tasarımları, hem de BioShock tadındaki konusuyla gerçekten hit olabilecek bir oyunkun direkten dönmüş. Hari bir tane video var, inşaat işçisi dökük evde bir piyano bulup başına oturup öyle bir döküyor ki, içiniz çız ediyor; Valley de o etkiyi yaptı bende. Neyse ki hem örnek hem de Blue Isle ekibi için hayat devam ediyor, gelecekte işler harikaya dönülebilir. ☺

- 1. Çizim (Karakter)
- 2. Müzikler (Hikaye)
- 3. Karakterler (Hikaye)
- 4. Yürüme (Hikaye)
- 5. Yürüme (Hikaye)
- 6. Yürüme (Hikaye)
- 7. Yürüme (Hikaye)

7

SON KARAR

Biraz araştırma, biraz platform tarzını, biraz da BioShock seviyorsunuz; 3-5 saat arasında bir vakitmiş varsayalım bu iş.



Notlandıgınızda ki atmosferi çok iyi. Bazen 'İstic' e dönüşeceğimiz sanıyorum (ki Slender tekileri andırır bir bölüm de var).

WORLD WARCRAFT LEGION™

Yine ayrılamadık

■ ALI SEZGİN



Sınıf salonuna ait görevleri tamamlamayı unutmayın. Artifact silahınızın tasarımlarını orada inceleyebilirsiniz.

Yıllar içinde World of Warcraft'in önce nefret ettiğim, sonra da nefret etmeyi sevdiğim bir oyuna dönüşmesini izledim. Oyunun sosyal bileşenleri azaldı, tekrarlayan görevler arttı ve hepsinden önemlisi birbiri ardına ünlü Warcraft karakterlerini öldürmenin pek de espirisi kalmamaya başladı. Warcraft'ın yine de çok seviyorum. Şu 10 yılda bana yaşattığı muhteşem anılara, uykusuz gecelere ve toplamaktan gurur duyduğum anlamsız zırf parçalarına hâlâ bayıldığım söylemek zorundayım. Legion duyurulduğunda eski guld akademi toplantılarına oyuna dalmamın asıl sebebi de buydu galiba. Oyunun kendisinden çok baktığı izleri özlemiştim. Legion'un en büyük sürprizi de yine bu taraftan geldi: Daha büyük düşmanlar, iyi bir öykü veya güzel eşyalar değil, eski günlerin izleri veren bir Warcraft deneyimi sunuyordu oyun.

Oyuncuların çoğu tarafından en kötü WoW genişleme paketi olarak görülen Warlords of Draenor'un ardından ucu açık tek bir parça kalmıştı. Warcraft tarihinde Guld'an, efendileri tarafından harcanıp öldürülmüş olsa da, alternatif dünyanın Guld'an'ın eskisinin zindanından giderek Azeroth'u tarihin en önemli işgallerinden birine sokuyor. Yanan Lejyon veya daha basit adıyla Lejyon, var olan her şeyin yıkımı için dünyaları gezerken, işgalden kurtulan az sayıdaki gezegenden biri de Azeroth olmuştur. Bunun pek çok nedeni var elbette ama bu nedenlerin hiçbirisi Azeroth'u hedef tahtasından indirmeye yetmiyor. Bu yüzden Lejyon Guld'anın yönetiminde eskisinden de büyük bir orduyla geri döndüğünde, eski zafer ve savaşların çok ama çok az anlamı kalıyor.

Legion'un başlatılan senaryo Broken Shore, belki de oyunu en iyi anlatan anlara da hayat veriyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan beri olduğu gibi bir sahil çıkarmasından ardından, Horde ve Alliance güçleri kendilerini bir kabus senaryosunun içinde buluyor. Her adımda ortaya çıkan farklı iblisler, fel alevinin hüküm sürdüğü topraklar Legion'da bizi nelerin beklediğini göster binine seriyor. Oyunun kendisi hakkında iyiyse.

kötüsüyle, birbiriyle çelişebilecek çok şey söyleyebilir ama Broken Shore'u bitiren kimsenin, hikâyesinin yerinde saydığını söyleyebileceğini sanmıyorum. Warcraft severler için sürpriz olacak değilim ama bu olaylardan sonra Azeroth bir daha asla eskisi gibi olmayacak.

BİZ EFSANEYİZ

Broken Shore'da yaşanan ağır olayların ardından kendimizi Dalaran'da buluyoruz. Bu sefer tehdit gerçekten çok büyük ve kork adalara inip lejyonla savaşmaya başlamadan önce ciddi bir destek ihtiyacı var. Legion'un oyuncularına ilk hediyesi de işte tam olarak bu. Artık oyunun tanhine kazınmış, efsanevi silahları kullanıyoruz. Paladinler Ashbringer, Shamanlar Doomhammer falan derken her sınıf yeni içerik paketine oyunun en güçlü silahlarıyla başlıyor. Her oyuncu silaha bağlı özellikler ve yetenekler kazanıyor. Dahası artık karakter seviyenizin ötesinde silahınız da sizinle beraber güçlenip gelişiyor. Silahın içine işlenen yetenek puanlarını aldınca mevcut yetenekleriniz gelişiyor ve farklı özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunlar hasar artırmadan yetenek süresini uzatmaya kadar türlü avantajlar sağlayabiliyor.

Karakterimizi silahıyla buluşturmakla çok basit bir iş değil. Marketten veya banyından sonra işareti olan herşeyi birinden alabileceğiniz eşyalar değil bunlar. Dolayısıyla ya eski sahiplerinden zorla alıyoruz ya da bir şekilde o silahtaki hak etmemiz gerekiyor. Her silahın ayrı hikâyesi olduğundan, içimdeki çığgın WoW'cu tüm sınıfların 100'üncü seviyeye çıkıp silahını alma fikrinden zor vazgeçirdim. Gerçi hâlâ da tehlile sürüyor.

Silahımızı aldıktan sonra artık maceraya hazırsınız. O silahlar aynı zamanda sınıflar içindeki en üstün karakterler olduğunuz anlamına geliyor. Bastırtılabiliriz, gamızın diyebileceğim sınıf salonlarımızı geliştirebiliyoruz, yoldaşlarımızı görevlere yönlendirebiliyoruz. Bir başka deyişle, artık bunlardan takılmanın pek bir anlamı yok. Onun yerine oyun alanına çıkıyoruz, işte bu da ortamın daha canlı ve kalabalık kalmasına sağlıyor. Warlords of Draenor'un yapıldığı en büyük hatalardan biri de buydu. Neredeyse oyuncular gamızonlarından çıkmıyorlardı.

Legion'a başlayacağınızda oynayacağınız ilk bölge yok. Daha doğrusu ilk diye bir kavram yok.



Bir zamanlar düğürlen hasar rakamları yeniden boyutlanırsa size ne kadarla görünecektir.



Savaşın, ilkin görevlerin ciddi aşaması (Razı) almış. Görevlerin çoğu da çok zevkli bir yüzden.



The Aldrachi Warblades



Oyundaki NPC'ler genel olarak silahlarını tanıyor ve doğru tepki veriyor. Burada düşman bir druid, bizim takımımız mestektüğün silahını görünce çok tasarıyor.

Toplam dört bölgeden hangisini seçerseniz orası sizin seviyenize göre yeniden yapılandırılıyor. Yaratıklar o seviye oluyor, görevler ve düşen ödüller de buna göre şekli alıyor. Bu durum oyunun tamamı için de geçerli. Siz 110. seviyeye gelip 850 eşya seviye puanını geçene kadar yaratıklar sizinle birlikte güçlenmeye devam ediyor.

Legion'in toplam beş bölgesi var ama beşinci bölge olan Suramar'a tam anlamıyla son seviyeden sonra ulaşabileceksiniz. Legion'da Khadgar'ın emrinde hepsi bir başına çok güçlü eşyalar olan yaratış sütunlarına ait parçaları arıyor olacağız. Tahmin edebileceğiniz üzere hepsi bir bölgede yayılmış durumda ve tamamının da kendine ait bir öyküsü var. Highmountain'daki parça mesela efsanevi güce sahip bir savaş çekişi şeklini almış. Stormheim'daysa bütün bölgeye ve kültüre şekil veren bir parça görüyor olacağız. Tamamını anlatıp sürprizi bismak istemiyorum ama arada ağlama ihtimaliniz var, aldınızda bukurusun.

HER YER BANA GÖRE

Warcraft'ın seviye kasma kısmı her zaman biraz sıkıcı olmuştur. Legion'da da bu durum halen geçerli ama en azından eskisi kadar hissedilmiyor. Şimdiye kadar gelen ek paketlerdeki bütün ilginç görevler, bütün yeni fikirler bir araya gelerek Legion'i yeni ve güzel tutmayı başarmış. Daha önemli, görevlerin büyük çoğunluğu o bölgedeki hikâyelere katkı yaptığı için daha sonra ne olacağını merak ederek oynuyor olacaksınız. Örneğin Stormheim görevinin hemen başında, zaten aralarında uzun süredir husumet olan Greymane ve Sylvanas'ın kapışmasını ve bölge boyunca sürecektir bir satranç oyununa tanıklık ediyoruz. Oyuncular bir yandan liderlerini takip ederken diğer yandan da bölgenin kültürünü öğreniyor ve amaçlarına ulaşmak için bu kuralara uymak durumunda kalıyorlar. Özetle hikâye seven oyuncular darsanız, Legion'da seviye kasmak sizi hiç ama hiç sıkımayacak. Oyunun genel bölgeyi de son derece başarılı. Kraliçe Azshara'nın katalan bölen Sundring'e neden olup. Naga ırkını ortaya çıkardığı Azsuna bölgesi, Azshara'yı fedaıyla andırıyor mesela. Taurenlerin olduğu Highmountain'da da kaçınılmaz bir Mulgore havası var. Bu tonda ama farklı temalarla hem oyuncuların Pandaria'daki gibi yabancılaşması engellenmiş hem de mevcut öykülerin gelişmesi sağlanmış. Warcraft'ın hikâye kurgusu

ve olay örgüsü halen ilgileniyorsanız Legion sizi fedaıyla mutlu edecek. Hatta öyle bilgiler açıyor ki eski güncelleme paketlerindeki olayları bile farklı görmeyi sağlıyor diyebiliriz.

Bolca kasp görev tamamlayarak son seviyeye ulaştınız diyelim. Oyun burada bitmiyor; aksine yeni elementler ve görevlerle ödüllendiriliyorsunuz oyunun sonuna ulaştığınız için. Bütün bölgelerle dostane ilişkiler sağlarsanız günlük olarak yenilenen dünya görevlerini tamamlamaya hak kazanıyorsunuz. Bölgelerde rastgele çıkan ve eşya seviyenize göre belirlenen ödüllerin yanı sıra, ödül ve sınıf salonu kaynakları veren bu görevler hem eski günlük görev mantığının yerini alıyor hem de oyunun kendini tekrarlama sinin önüne geçiyor. Ayrıca her gün seçilen özel bölgeye ait dört görevi tamamlarsanız, ekstra bir sandık kazanma hakkınıza oluyor. Bu sandıklardan efsanevi zırhlar da çıkabilir, para ya da ufak telek eşyalar da. Dahası bonus puanlarıyla Broken Isles taraftarına ait itibarınızı daha hızlı da geliştirebiliyorsunuz.

Dünya görevleri oyun dünyasını da daha aktif hale getirmiş. Bütün dünyanın 110. seviyede kalması düşüncesinin aksine bütün oyun alanı oyuncularla dolup taşıyor. Ek dünyada PvP yapmak herkesin görev peşinde koşması nedeniyle yine çok mümkün değil. Çünkü kimse birbirine karşı kolay kolay agresifleşmiyor. Fakat tabii ki ilk taşı attıktan sonrası çorap söküğü gibi geliyor. Eğer ilk saldırın olmaları çekimiyorsanız Broken Isles'da sizi hedef olmaya hazır pek çok oyuncu bekliyor. Alışageldik açık görevler ve raidler haricinde oyunun son seviye içi için büyük bir kısmını Suramar oluşturuyor. Suramar, Nightfallen denilen ırkın anayurdu. Aynı Blood Elf'ler gibi onları da kendilerine ait bir güc kuyusu var. Legion ve ilisler ortaya çıktığında Nightfallen'lar kuyularını ve beraberindeki gücü doğrudan onlara teslim ediyorlar. Bu karara katılmayan "iyi" eller de ortaya çıkınca bir iç savaş patlak veriyor. Suramar'ın etkileşimi yanı sıra oyundaki en büyük şehirlerden birine de sahipliği yapması. İçinde gezip görülecek fazla bir şey yok ama günlük altunda kalabalık sokak ve caddelerde görev yapılabilmek daha önce göremediğimiz bir Warcraft deneyimi sunuyor. Suramar görevlerini sadece yapmak zorunda olduğum için değil, geçekten keyifli olarak yaptım.

Normal PVP ise biraz daha geniş olmuştur. Eklendi gibi sahip olduğunuz zihni ve silahlara ek olarak artık karakterinizde doğrudan görmüyorsunuz. Eşya puanınız karakterinizin ana özelliklerine ekleniyor ama hepisi bu, bir de elbette açtığınız özellik ve yetenekleri kullanma imkânınız olacak. Artık PVP'ye ait ve sadece para gerektiren yeteneklerinizi var, bu sebeple PVP'ye odaklanan oyuncular hâlâ avantajlı. **PVP** eşyaları aip gelen diğer oyuncuların hâlâ avantajıyla ortaklığı bulunur etmesi gibi bir durum. Bu söz konusu değil arit. Böten PVP seviyeleri atlayıp yetenekleri aktıktan sonra isterseniz *Call of Duty* gibi bir prestij seviyelerinde bulut sistemi başlatıp başlayabilirsiniz. Çoğu kometik de olsa çeşitli artileri var bulut. Nerere varacağını ve neler olabileceğini bir düşünle görececeğiniz.

OYUNUN SONU, ZAMANIN BAŞI

Oyun sonu zindanları ve diğer içi külli seçeneğe var. Ya eskiden olduğu gibi zindanlarını yapıp ve hayatınıza devam edersiniz ya da 5 kişilik zindanlara analitik tabanlı kullanacak zindan zorlukunu arttırmak daha iyi eşyaları havuzunuza. Zindanları farklılık hakkında konuşmak gibi Bazarın olduğu sıradan olsa da May of Madness kalitede zindanlar da yok değil. Rêl konusunu dayasaydı sadece Emerald Nightmare açıldı ve önümüzde ilk hafızada normal seviye çok zorlanmadı lanamları yapıyor. Emerald Nightmarer ile bekkedlik kalitede olup olmadığını soruyorsanız açıcısı cezaırmı çok olumlu olmalıyız. Boss mekanikleri ve sunduğu dinamikler altüstüm Warcraft kalitesinin altında kalıyor. Hatta son canavar olan Xavius, süper kadar karıştırdığını en sıkı rêl boss'larından birisi olabilir. Neyski Mythic Dungeonları sayesinde Heroic zindanları çok uğramadım. Kerkil kasabasında

Bu arada eski İçerik paketinin en önemli sorunu olan "İçerik" kısmına *Legion'da* daha çok öznen gösterileneği konusunda yapımcıların sözü var. Gidipat da aksini göstermiyor zaten. Emerald Night'te hem in hem arından, bir arada İçerik olarak Karazhan yenilenmesi ve 5 kişilik haliyle oyuncuları beğenisine sunuluyor olacak. Bu arada oyunu oynayanlara zaten anılayacak üzere *Legion*'in ana hikâyesi de bitmiş sayılır. dolayısıyla o anlatılacak.

gim sürprizle ilgili kısımları gelecek yamalarla birlikte görüp yaşıyor olacağız. Benim tahminim bu yamayla birlikte Warcraft mitosunun çok ama çok daha farklı yönlere gideceği yönünde. Kim bilir? Belki de ileride *Warcraft 4*'ün temelini oluşturan olaylardır *Legion*'da görüp yaşadığımızız.

World of Warcraft Legion, oyunun ilk halinden itibaren yapılan büyük (ve çoğu bana göre olumsuz) değişiklikleri yıllar sonra işlevsel hale getirmeyi başarıyor. Oyunun sosyal yapısını bozan elementler artık aksine çoklu kişiliyi gezip görmeye itiyor. Her yerde gizli saklı hazineler, mini boss'lar ve etkinlikler derken eskiden olduğu gibi morkar luyandırız ve sıfatla dolu bir dünyaya sizlere açıyor. Oyuncuların sıkıntı çektiği yegane konu PvP gibi dünyadır. Sürekli olarak dağıtılan cöçüllerin yetersizliğinden kaynaklıdır.

Oyunda herkesin efsanevi silahlarla başlama-
sinin bir sıkıntılı tarafı karakterlerin görünüm ve
özellik olarak tekleşmesi elbette. Silahların
şeklini semaini değiştirmek mümkün ama bunu
yapan da fazla yok. Kendini dünyanı en iyi pa-
ladini gibi hissederken Ashbringer'larla dolu bir
Dalaranda pezmek çarpı geliyor ister istemez.

WoW'la çok zaman geçirmiş, raid'lerde gençliği ni barıncamıyousuncu Ali olarak değil de profesyonel Ali olarak düşüncecek olursam, Legion hakkında çok net konuşmadan önce paketiim geleceğini biraz daha görebilmeyi dilediğimi söylerim. Dünya görevleri ve içerik olarak simdiki sorun olmasa da, Blizzard'ın buna güvenip oyuncuları 1.5 yıl daha bu içerikte mahkum bırakma ihtimali de var.

Ote yandı WoW oyuncusu Ali Akar, yandıy-
kadar oynadığını en iyi ve en dolu şekildele pake-
iyiye karşı karşıya olduğunu söyleyebiliyor. Birkaç
zindanın bir beklemlerin altında kalması dışında
Legion'in sunduğu hemen hemen her şey yeni
büyüdü. Anlatılan hikâyeler çok güzel, karakterler
çok emdikanlar kadar çok ve daha da önemli
Warcraftın oyuncuları birlikte ilemeye gittiği hisse-
duyuyor. Henüz ne olacağını tam olarak bilmesek
de muazzam olaylar var hikâyelerin bu bölümünde. Bir
oyuncu olarak binlerce kaçamak inanın bana beni
çok ama çok üzdi. 🙄

WARCRAFT VE DENGİ

inge aduane. K
 inge devas online
 leamlarda son
 birce nemi: b
 tektur World o
 Warrall tati-hen h
 bir noktasinda dengi
 bir qum adim ve
 sinduradun cok fak
 sayim: Baz- fisa-
 denzer restelce-
 puzmanlar- daki
 kadejide giden
 Amca koca- tlabir
 Amca sakni oldi
 luntari guvernek
 kactiracim yap
 ayirayin Coklu gene
 luyun baskamlari
 yitirdi oldu b ruzni
 yitir yaman in ardin
 an- onu gecebilir
 kakteler- yice
 keceleyin, yekleme
 deneme modunda na
 il fiseit- r- gine g
 bakarmam- mutlu
 ma goremey- Adig
 amine dusunmek
 k- k- k- k- k- k- k- k-
 omek- yalin ozim
 an- an- an- an- an-
 yitilacagin bir pisan
 asarabasi basin



- Hikâye gerçekten ilerliyor
- Bütün bölgeler güzel
- Artifact silah fikri iyi işliyor

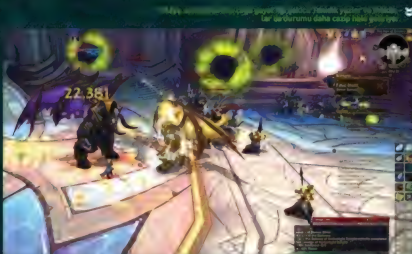


- PVP biraz öksüz kalmış
- Oyunun yarısı aynı silahlarla geçiyor
- Bazı zindanlar sıkıcı

8+

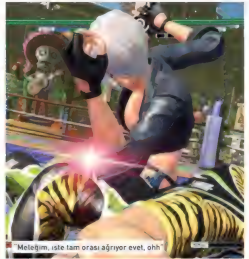
SON KARAR

WoW ile hayatınızın bir döneminde ilişkiniz olmuşsa oyunun en "olmuş" halini kaçırmayın.





O TÜR: Dövüş O YAPIM: SNK Playmore O DAĞITIM: Deep Silver O KUTULU FİYATI: - O DİJİTAL İNDİRME: 180 TL (PSN) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-kof



THE KING OF FIGHTERS XIV

Kral, tahtı için geri döndü!

● VOLKAN TURAN

Sanırım en son KOF incelemem KOF XIII'di ve sağlı sollu girişmişim kendisine. KOF XIII'e ise yer vermemiştik, o kadar iyi bir oyun o kadar kötü dağıtılıyor ve pazarlanıyordu ki, belki de bunu hak ediyordu. Uzun süre geliştirilen ve büyük bir bütçeyle çıkan KOF XIII maalesef arzu edilen ilgiyi göremedi ve yapımcılar üstü kapalı da olsa oyuncuları suçladı. Aradan onca zaman geçmesine rağmen gelin görün ki KOF XIV'ün de kademi bu yönde gidiyor; oyun taş gibi ama ülkemizde henüz fiziksel olarak satışa dahi çıkmadı. Global anlamda ciddi bir reklam yönetimi yok. İnsan sormadan edemiyor; KOF severler ne etti size yahu?

ŞEYTAN İORİ VE LEONA YASAK!

Dağıtım sorunları ve beraberinde getirdiği negatif duyguları bir köşeye bırakıp *The King of Fighters XIV*'ü şöyle masamızın üzerine çekersek, görsel olarak bizi bir hayli değiştiren KOF karakterleri, KOF XIII'ün o muhteşem renkli karakter tasarımları, arena modelleriyle gitmiş, yerine düşük poligonlu 3D modeller gelmiş. Oyun yine

eskisi gibi 2D bir düzlemde oynanıyor ama KOF: *Maximum Impact* tadında animasyonlar sizi bekliyor. Oyun ilk duyurulduğunda ben de grafikler karşısında hayal kırıklığı yaşıyanlardanım ama zamanla geliştirici ekip kaliteyi arttırdı. Arttırdı ama elbette oyun bir *Mortal Kombat X*, *Street Fighter V* veya *Tekken 7* gibi gözüküyor (Unreal Engine kullanıyor çünkü) ama gözünüz alıştı mı da hiç yadırgamıyorsunuz. Firmanın neden bu tip bir görsel şablon kullandığını size özetlersem; SNK artık Çinli bir firmanın Çinli firmaların maalesef pürüzsüz, detaysız, düşük poligonlu grafikler ve animasyon sevgisinin önüne kimse geçemiyor. Ben yine de bir dövüş oyununda grafiklerin en az öneme sahip olduğunu düşünüyorum. *Street Fighter II*, *KOF 98*, *Tekken 3* veya *Mortal Kombat II*'nin grafikleri günümüzde göre çamur olsa da, sağlam oynanışları sayesinde halen arkadaşlar arasında oynanan oyunlardır. Önemli olan "oynanıştır". Gelin bakalım KOF XIV'ün oynanışı nasıl olmuş...

Ne mutlu ki SNK ekibi KOF XIV için "hadi

oyunu sil baştan yapalım" diyerek hali hazırda ki oyuncu kitlesini elinin tersiyle itmemiş ama hazırdaki KOF oyuncularının genele oranla az olduğu gerçeğinden de kaçmamış, eski KOF'ların güçlü yönlerini (örneğin KOF 98 ve 2002) XIV'e başarıyla geçirmeyi başarmış. KOF XIII oynayanlar bilir ki oyunu oynamak gerçekten zaman alan, zor bir işti. Yüksek hasarlı komboları refleks haline getirmek, duruma özel kombolar yaratmak, güçlü rakiplere karşı aman vermeden korunabilmek yılları çabası gerektiriyordu. Pro oyuncular için sorun olmasa da geri kalan milyonları bu tip bir zorluğa sıcak baktığını düşünmüyorum, zaten satış rakamları da bunu kanıtladı. KOF XIV ise KOF XIII'ten daha kolay tasarlanmış. Mesela sadece tek tuş (LP) art arda basarak mini bir kombo yapabiliyorsunuz. Eğer 1 banız varsa kombo sonunda karakteriniz bir de özel çıkıyor. *Persona 4 Arena*, *Killer Instinct* gibi oyunlarda kullanılan bu asist yöntemi yeni oyuncuların kesinlikle seveceği bir özellik. Ama yeni bir oyuncu olmanın çıktığını anda bu tek tuş kombosu sizi tatmin etmeyecek çünkü



Ekim 2016 | www.oyungezer.com.tr | 63



OBDUCTION

Myst ve Riven'in tadını unutamayanlara

ESER GÜVEN

Kıymış inandırılmaz bir oyun değil miydi sizce de? İlk oynayışımın üzerinden neredeyse 20 yıl geçmiş ama hâlâ daha yerinin çok ayrı olduğunu düşünüyorum. Dile kolay, resmen yeni bir tür yaratmış bir oyundan bahsediyoruz. Myst'in doğrudan devamı olarak isimlendirilen Riven ise aynı etkiyi yaratmamış; bende, tamam çok güzel bir oyundu ama bir Myst değildi. Bu cümledeki Riven kelimesini Obduction ile değiştirerek düşüncelerimi özetleyeyim:

Obduction çok güzel bir oyun, ama bir Myst değil.

KICKSTARTER DA NE OYUN YAPTI YİNE BU SENE

Cyan Inc. 2005 yılındaki *Myst 5: End of Ages*'tan sonra gömüldüğü sessizliğe Kickstarter'da başarıyla fonlanarak Obduction'la son verdi. Hikâyemiz Hunrath isminde bir kasabada başlıyor. Her nasılsa bu güzelim kasaba kendini bir anda başka bir gezegene ışılanmış halde buluvermiş. Neden, nasıl, niye sorularının cevaplarını henüz bilmiyoruz ve kendimizi hiç de aşına olmadığımız bu kasabada yavaş yavaş sırları çözmeye çalışır halde buluyoruz.

Obduction aynı Myst gibi önümüzde sıklıkla engeller çıkarıyor, bu bize "senin burada yapacak işlerin daha bitmedi, boş ver şimdi başka alanları" deme şekli. Oyunun başında bu durumu farklı yollara saptığımızda kasamızız çıkan enerji küresiyle yaşıyoruz ve kasabanın bir küre içinde hapsedilmiş olduğunu görüyoruz. Tempoyu bu şekilde belirleyen oyunun sevmişimdir, bu tür bir oyunda isteyeceğiniz en son şey alakasız yerlere gidip ne yaptığınızı bilmemek ve saç baş yolmak olurdu.

Normalde ortamda 360 derece kamerayla serbestçe dolaşabildiğimiz oyunda Cyan eski toprak Myst oyuncuları düşünerek tikla yüzü seçeneğini de koymuş; bu seçeneği seçtiğimizde eski oyunlarda olduğu gibi yürüme işlemi belli yönlerle tiklayarak yapılıyor. Serbest dolaşmak daha iyi diye düşünüyor olabilirsiniz, ben de öyle düşünüyorum, ama zıplayamamak veya bir basamak düşmemek (çünkü her sahne görünmeyen engeller mevcut) serbest dolaşım hissinin kötü etkiliyor. Yani aslında oyun bize mutlak hareket özgürlüğü sunmuyor da

kandırıyor diyelim.

NE YAPSAK DA BU GÜZEL ATMOSFERİ BALTALASAK

Oyunun bulmacaları hiç fena değil ama bazen sizi gidilecek yön veya seçilecek yol konusunda yönlendirmekte sıkıntı yaşıyor. Mesela daha oyunun başlarında jeneratöre güç vermek gerekiyordu. Tamam jeneratörü buluyoruz, jeneratöre giren yakıt borusunu takip edip mazot transferi de yapıyoruz. Ama işte jeneratörü çalıştırmak için çevirmemiz gereken şalterler veya basmamız gereken düğmelerle ilgili bir bilginiz olmadığı için iş biraz şansa kalıyor. Sanki oyun bize "Ne? Hayatında hiç jeneratör başlatmadın mı? Hadi canım!" diyor. Bu tür bulmacaları azıcık sıkıcı bulduğumu söylemeliyim, ben daha çok bir posterde gördüğümü ipucunu aklımda tutarak ilerideki bir bulmacada "aha işte bu" demeyi seviyorum. Neyse ki oyunda detaylara dikkat ettiğiniz ödüllendiren tonlarca bulmaca mevcut.

Atmosfer her ne kadar süper olsa da (bunu diğer dún-yaları görünce daha iyi anlayacaksınız; birbirinden farklı görşeller ve renk paleti inanılmaz) çeşitli yerlere Backer Reward eşyalarının yerleştirilmesi oyunun hissini baltalamış bence. Bu son derece dikkat çekici eşyaları ilk gördüğünüzde kesin bir bulmaca ile ilgili diye düşünürsünüz ama üzerine tıklayınca "backer reward" yazısı çıkıyor. Bir de bunlar başıy yapılanın seçtiği eşyalar olunca ortamları alakaları son derece kopuk olabiliyor.

Obduction sürekli bir oynamayla yaklaşık 10-15 saatlik bir oyun süresine sahip. Ama oynarken genel olarak "şimdi ne olacak acaba, sabırsızlanıyorum" hissinden çok "üç beş bulmaca daha çözüp çıkayım" hissi daha ağır bastı. Yani öyle uzun oturumlarla oynanır sıkabileceğini düşünüyorum çünkü o kafayla bir bulmacada takıldığımızda saçınızı yolmaya başlayabiliyorsunuz. Sakin kafayla kısa kısa oynamak en iyisi. "Bu tür oyunlar çok seviyorum, Obduction'ın almalı mıyım?" diye sorarsanız... Karışmıyorum efendim. Cyan'a kızgın olduğum bir nokta var çünkü ve içimden "alın tabi" demek gelmiyor. Ama eski günleri yâd etmek ve Cyan'ın gelecekte daha da iyi oyunlar yapabileceğine dair düşünceyi pekiştirmek için oynanmalı, orası kesin. Cı



- Farklı dún-yaların atmosferi çok iyi yansıtılmış
- Kolya Kaçmayan, oyuncunun elinden tutmayan oyun yapısı
- Çok zor bulmacası da var, kolay olanı da
- Nostalji hissi son derece kuvvetli
- Detayları gözden kaçırmazsanız başarı hissi yaşıyorsunuz



- Bazı bulmacalar için çok fazla geri yürümek gerekiyor
- Backer Reward eşyaları dikkat dağıtıcı
- Yükleme süreleri uzun olabiliyor
- Arada performans sorunları mevcut

8

SON KARAR

Farklı macera türlerini de öğrenmek açısından önemli bir oyun.



Kaptan başlarda sıkışık gelebilir ama alırsanız

O TÜR: Bulmaca / Platform O YAPIM: Brainseed Factory O DAĞITIM: Brainseed Factory O DÜJAL İNDİRME: 24 TL (Steam)
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-typoman

TYPOMAN REVISED

Kalem kılıçtan keskindir!

İHSAN C. ASMAN

Çocukken duymaya başladığımız birçok deyişin aksine, doğruluğu sık sık kanıtlanan bir cümledir bu. Yine de ilginç bir şekilde, oyun dünyasından kelimelerin kılıçlardan etkili olduğu çok fazla eser gelmiyor aklıma (belki Scribblenauts). Neyse ki *Typoman: Revised* tüm özgünlüğüyle dikildi bu ay karnihas. Oyunun temel mekanlığı kelime oluşturmak ve harf öbeği dostlarımızın bantlandırıldığı yoğun anlamlarla, karanlık bir dünyada yolunuzu bulmaya çalışmak. Ve evet, bu oyunda düşmanları kelimelerle pataklayabiliyoruz.

KELİME OYUNU

Daha oyunun en başında karakterinin "oluşma" süreci, *Typoman* boyunca aşağı yukarı aynı bir oyun deneyimi yaşayacağınızı açık ediyor. Önce yuvarlanarak giden bir O harfi iken, sonra E ile gövdemize, H ile ayaklarımıza ve en son R ile kolumuza kavuşuyoruz ve bir "hero" biçimi alıyoruz. Bir ipten diğer ipe atılarak, iplerin üzerinde sırasıyla G, R, A, B harfleri olması ya da mesela "veil" kelimesinin bir anda "evil" kelimesine dönerek sizi kovalayan bir düşmana dönüşebilmesi gibi hoş giden onlarca örnek var oyun boyunca.

Karşılaşacağımız bu türden kelime oyunlarının sadece hayranlıkla izlenen dokunulmaz olmadığını en başta söyledim. Bulduğumuz harfleri anlamlı bir kelime haline getirecek ilerlemek amaç. Örneğin, ölümlüde kilitli bir kapı varsa hemen mevcut harflerden "move" ya da "open" gibi kelimeler oluşturuyoruz. Burada yakın anlamlı farklı kelimeler de kullanarak bulmacaları çözebilecek gayet yerinde olmuş. Bundan başka, oluşturduğumuz kelimeler sadece komutlardan ibaret değil. Çoğu bulmacada kelimelerden kendinize kalkan bile yapabiliyorsunuz. "Faith", "brave", "love" mesela :) Bazen de düşmanlara karşı, biz de kendi koruyucu askerlerimizi yaratabiliyoruz. Önüne gelen her şeyi süpürme yetisine sahip "lie" (yalan söylüyorsunuz yalaantı) gibi. Doğru kelimeleri ararken denediğimiz alakasız kelimeler için de animasyonlar yapılmış olması ayrı bir hoş. Hele bir "rose" yazın bakalım.

Açıkçası kelimelerle aranız iyiyse, özellikle ilk bölümdeki komut ve koruma kelimelerini çabucak bulup hızla ilerliyorsunuz. Dört-beş harfli bulmacalar on harflilerle yer değiştirdiğinde

işler biraz daha zorlaşıyor. Üstelik iki-üç farklı kelime oluşturarak aynı anda pek çok mekanizmaya etkide bulunabilmek bulmaca yapısını, olumlu anlamda daha kompakt hale getirmiş. Ama bir noktada, zorluktan ziyade oyunun size ipucu vermekte biraz ilgisiz davranması belirleyici hale gelebiliyor maalesef. Örneğin demin sözünü ettiğim "lie", sadece önüne gelen her şeyi süpürüyor aynı zamanda sizin oluşturduğunuz herhangi bir kelimeleri yutup, zıt anlamı püskürtüyor. Bu yolla kimi harflere ulaşip bulmaca çözmek mümkünken, oyunun anlamsız ketumluğu yüzünden bunu epey geç fark ettim. Bunun dışında zorluk dengesi hiç fena değil. Öte yandan, oyunun türü her ne kadar bulmaca-platform olsa da platform öğeleri biraz gödük kalmış.

SU UÇAR, YAZI KALIR

Ya atmosfer? Murdar edildiği her halinden belli olan, soluk bir renk paletine sahip, arka planda yıkımin eksik olmadığı ve harflerin sağa sola istif edildiği, adeta "kitapların yıkıldığı" iç karartıcı bir dünyadız. Hatıra sanat yönetimi ve teknişiz müzikler de bu karartıyı daha da büyütme başarıyor. Oyun *LIMBO*'ya epey benziyor bu anlamda. Ama *Typo-*

Kendi adını yazıya yazmaya çalışmak da ilginç bir deneyim hanı, ilkökula denos gib.



man biraz bağlamdan yoksunmuş hissi uyandırıyor insanda. Görebildiğim kadarıyla birden fazla temel motif edinmesi sebebiyle, anlatıldığı bir hikâye de olmayınca, biraz odağını yitiriyor. Keşfettiğimiz "scriptler" de yardım etmiyor pek. Mesela *Monochrome*'da belli bir bağlama oturtulabildiğini düşündüğüm "kırmızı renk", "kesilen ağaçlar" netliği beklemeyin. Açıkçası *LIMBO* bile bu yüzden çok daha beraktır.

Sonuç olarak, yaratıcı kelime mekanizması denenmesi gereken oldukça özgün bir oyuna karşı karşıyayız. Keşke platform öğeleri daha ilgi çekici, azıcık daha uzun ve derdini anlatmada daha net olsaydı diyorum. ()

ÇOĞU BULMACADA KELİMELE- DEN KENDİNİZE KALKAN BİLE YAPABİLİRSİNİZ.



1. Temel olarak, oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

2. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

3. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

4. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

5. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

6. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

7. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

8. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

9. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

10. Oyunun mekanizması, harfleri kullanarak kelime oluşturmak ve bu kelimeleri kullanarak platformu geçmektir.

7+

SON KARAR

1. 2. sükunetsiz değil ama size direkt olarak kelimeleri kullanımlarını çok özgün bir oyun tecrübesi yaşatıyor.

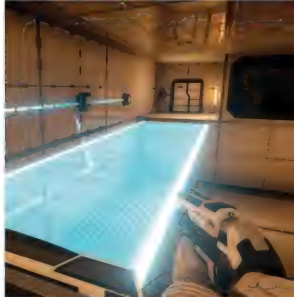


O TÜR: Bulmaca O YAPIM: Bulkhead Interactive O DAĞITIM: Square Enix O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 16+ O DAHAŞI İÇİN: theturingtest.gamepedia.com



Bulmaca için Tom Aynın ve ışınların yansımasıyla oluşturulan bir yapıyı çözmek.

Bir bölümden diğerine geçerken nadiren merdiven görülmektedir. Bunlar ekstra bölümler.



THE TURING TEST

İsyan bayrağı çeken bilgisayarlar ve insanlığı dümdüz etme planları

NURETTİN TAN

Portal ne güzel oydu yahu... Valve'in halen oyun yaptığı, sadece Steam üzerinden satış yapmaya şartlanıp oturduğu yerde semirmediği güzel zamanlar... Gerek hikâye anlatımı, gerek esprili ve ilginç karakterleri, gerekse tarzıyla Portal bana çok az oyunun yaşadığı hatırı sayılır güzel zamanlar geçirmiştir. Bunca yıldır ne yeni bir Portal geldi, ne de benzeri bir oyun çıktı (tamam Q.U.B.E bulmaca konusunda benziyor ama hikâye yönünden sınıfta kalıyor. The Talos Principle hiç oynamadım, onun için bir şey diyemiyorum). Ta ki The Turing Test gelene kadar... İsmi ilk duyduğum anda aramızda bir elektrikleme oldu. O bana baktı, ben ona baktım. Bende tatlı bir kıpırdanma oldu, dedim ki "ben bununla oynamalıyım." The Turing Test'i yüklediğimden beri aramızda güzel bir ilişki var. O ne vaat ediyorsa yerine getiriyor, ben de saatlerce onunla oynuyorum. Ne yazık ki oynarken midemin bulanmasına neden olan first person bir oyun ama olsun, olur o kadar da artık.

BİLİMİ SEVEN KURGUSUNA KATLANIR

Evet, temelinde The Turing Test, Portal'vari bir bulmaca oyunu olsa da çok iyi bir senaryosu var. Bulduğunuz eşyalarda, okuduğunuz kayıtlarda ve kahramanımız Ava'nın (kadın bir karakter, oyunlarda kadın karakter olmasını çok seviyorum) yapay zekâ Tom'la konuşmalarında bu detaylı ve bir o kadar güzel araştırma yapılarak hazırlanmış senaryoya kendinizi kapırmış oluyorsunuz. Ama bir saniye! Şimdi oyuna ara verelim ve Turing Test nedir onu konuşalım. Aslında oynadığınız çoğunun bu test hakkında

bilgisi olduğunu düşünüyorum. Ama Turing Test nedir aranızda bilmeyen varsa ilginizi çekeceğini düşündüğüm bu konu hakkında biraz çene çalalım.

MAKİNELER İNSANLAR GİBİ DÜŞÜNEBİLİR Mİ?

Modern bilgisayarların babası Alan Turing tarafından oluşturulan bu test, bilgisayarların insanlar gibi düşünüp düşünemeyeceğini sınamak amacıyla geliştirilmiştir. Şöyle ki: soruları soran bir yarış ve soruları cevaplayan bir insanla bir bilgisayardan üç kişilik bir grup oluşturulur. Testteki insanların testin amacını bilir ama yarış soruları cevaplayanın hangisinin bilgisayar hangisinin insan olduğunu bilmez. Sorduğu sorulara göre kimin insan olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bilgisayar soruları insan gibi cevaplar (İnsan gibi cevaplamak da demekse? Küfür ediyor bilgisayar, kaba böyle hahaha) ve yargıcı

ikna ederse yapay zekâ doğrulanmış olur.

Oyunu oynarken Ava ile Tom'un diyaloglarından "Chinese Room" diye bir önerme öğrendim. Bu arada gerçekten Ava ve Tom'un konuşmaları çok güzel. Mısralar bir noktada Ava bilgisayara "seni istediğim zaman kapatabilirim, aramızdaki fark bu" diyor. Tom da "aynısını ben de sana yapabilirim" diye cevap verince kapadığını boyutu karşısında irkilmeden edemedim. Neyse efendim, Turing Test'in aslında bir bilgisayarın insan gibi düşünebileceğini kanıtlamayacağını ileri süren "Chinese Room" önergesi şöyle: Aralarında birbirlerini görmelerini engelleyen bir duvarla ayrılmış iki kişi var. Duvarın bir yanında kişiye Çince kanji gösteriliyor. Adam doğal olarak okuyamıyor ama sonra Çince okunuşu ve anlamının olduğu başka bir kart daha veriliyor. Kişi kelimeyi okuyor, duvarın öbür tarafındaki kişi bunu duyuyor. Ama bunu duyan kişinin, öbür adama kart ile yardım ediliğinden haberi yok ve ilk kişinin gerçekten Çince konuştuğunu zann ediyor. Karşıdaki kişiye gösterilen verilerle "anlamadan" cevap verdiğini ve aslında "düşünmeden" Çince konuştuğunu bilmiyor. Dolayısıyla "bilgisayar çok iyi taklit yapabilme yeteneğine sahipse gerçekten düşündüğüne inandırabilir karşıdaki insan" diyor Chinese Room önermesi. Turing Test'inin yapay zekâyı ayırt etmede başarısız olacağını öne sürüyor ve çevreden büyük kabul görüyor.

Neyse, oyun ile alakasız çok şey konuştum gibi ama bu ve bunun gibi o kadar ince detay var ki oyunu üstünde dercede ilgi çekici kılıyor. Özellikle üstünde durmam gereken konu The



Ekim 2016 | www.ojungezer.com.tr | 67

MASTER OF ORION

Yeni başlayanlar için 4x uzay stratejisi

ÖMER AKDAĞ

Daha önce, sanyorum *Galactic Civilizations III* yazısında "Nasıl oluyor da bu kadar çok sayıda kaliteli 4x uzay stratejisi oluyor" muhabbeti çevirmiştim. Tarih, fantastik, modern vs. 4x çok nadiyen çıkarken, aslında bakıldığında hiç bir tür olan bilimkurgu 4x'lerin bu kadar fazla olması enteresan bir durum. Dolayısıyla artık yeni bir tane yapılabaksa tutunabilmek için kendini farklılaştırmaya gerek ki sanki.

Ekilerin efsanesi *Master of Orion*'in isim hakkını alan Wargaming (*World of Tanks* / *Warships* / *Warplanes* serisinden tanıyoruz) serisi dijitlmes ve Rarar serisi çıkan oyun gerçekten de farklı bir yere oynanmaya çalışıyor.

Ancak "farklı bir yere oynamak" sözünü "çok farklı, çok yenilikçi bir şey yapmak" olarak alınamayın, bu yeni *Master of Orion*'in öyle bir amacı yok. Kastettiğim, farklı bir hedef kitleye oynamak. Eğer aşıyorsanız türün başlıca örneklerini bir aklınızda geçirin: *Galactic Civilizations*, *Stellaris*, *Endless Space*, *Starpoint Gemini*, *Sword of the Stars*, *Sins of a Solar Empire*... Hepsi de belli başlı yönleriyle öne çıkan, gelişmiş yapımlar. Ama sıkıntı burada ki bu oyunlar fazla gelişmiş ve türü hali hazırda aşmıştınsanların rafine beklentilerini karşılamaya çalışıyor. Eğer türü yeni ilgi duymaya başlamıyorsanız, denemek istiyorsanız, sizi zorlu bir süreç bekliyor demektir ve bu süreç büyük olasılıkla insanı vazgeçmenize sonuçlanacaktır. *Master of Orion* tam olarak bu insanlara binyorum. Kolay alışılır, doğrudan bir

detay seviyesi sunmıyor ama öte yandan türün doğasına da iyinci kalacak şekilde basite indirgemeyi bir yapıp olmayı çalışıyor. Yani kısacası yeni başlayanlar için en ideal 4x uzay stratejisi olmayı amaçlıyor ve birkaç sıkıntıyı saymazsak bunu da gayet iyi başarıyor.

X'İ 4 ALABİLİR MİYİZ?

Madem türü yeni başlayanlar için bir oydu, dedik *Master of Orion* için, alıp en baştan almakta fayda var. Bu tür oyunlarda genellikle bir senaryo modu olmaz, olsa da ikili plandadır. Kendi hikayenizi kendiniz yazarsınız.

Önce kendinize askeriye, diplomasi, ekonomi gibi konularda farklı güçleri ve zayıflıkları bulunan ırklardan birini seçersiniz. Rakiplerinizin kim ve nerede olduğunu görebildiğiniz bir galaksi haritasının bir köşesinde, yalnızca ana gezegeninizle ve birkaç ufak gemiyle oyuna başlarsınız. Gezegeneğinizde besin-üretim, ticaret, bilim vs. gibi konularda bonuslar sunan binalar olur, favaş yavaş onların üretimine girersiniz. Keşif gelişimini sağa sola yollayın etraftaki yıldız sistemlerini taray, uzay korsanı gibi riv zvi düşmanlarla savaşsınız. Yeni teknolojileri bulur, bunlar sayesinde yeni binalar, gemiler vs. elde edersiniz. Biraz bdyöyünce başka gezegenlere "koloni kurar, zamanla diğer ırklarla kıyışlar, onlarla ittifakıme geçersiniz. Aranız iyi tutup karışıklı araştırma ve ticaret anlaşmaları yapmak ya da onlarla savaşmak elinizdedir. Türde savaşlar konusunda bir standart yok, kimi oyunda savaş

lar sadece istatistik verilerle geçilir, kirisinde filolar direkt yönetilir. Böyle böyle büyümeye devam eder ve çeşitli zafer şartlarından birine (askeri, diplomatik, kültürel, bilimsel gibi) ulaşmaya çalışırsınız. Eğer kimse hiçbirine ulaşamazsa da belli bir çerçim (turn) sayısı sonunda en çok puanı toplamış olan kazanır.

Master of Orion bu standart süreç üzerinde pek bir değişime gitmiyor. Hazır TL ırktan birini seçiyorsunuz (veya isterseniz bir ırk oluşturuyorsunuz), uzayı keşfetmeye, diğer ırklarla diplomasi kurmaya, araştırmalar yapmaya, yeri geldiğinde de savaşmaya başlıyorsunuz. Oyunun gayet açıklayıcı, güzel bir eğitim bölümü var. Ayrıca en derince başanlı bir şekilde Türkçeleştirilmiş olduğunu da müjdeleyeyim. Skol zaferi dışında fetih, teknoloji, ekonomi ve diplomasi zaferlerinden biryle de kazanmak mümkün (kültür sistemi sanyorum ki olayı çok kompleksleştirmesinden diye dışarda bırakılmış).

ÖNCE EFENDİ OL

Master of Orion asıl başarısına gereken işi gayet iyi yapıyor: dengeli, keyifli, bağımlılık yapıcı bir oynanış sunuyor. Bazı büyük tuhaflıklar var az sonra değineceğim, ama genel olarak oyun akıyor. Özellikle ilk oyunu bitirip alıştıktan, asıl keyfini kaplıktan sonra farklı ırklarla farklı farklı zafer şartlarına çok feci girişişiniz geliyor. Yani mesele ilk kez fetih zaferine ulaşmaya (alışıp başlandıgım, sağlar süren oyunun sonunda bütün doğru ve yanlış hamlelerin bey

Ya cıvırlan diğer ırkların edileme safide diplomasi / fidiari gılası alacaksınız ya da sırt karpı cıvırlanlık yapıp kakanız.



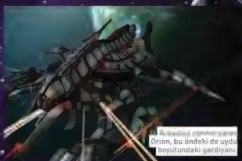
**ÖZENLİ ŞEKİLDE
TÜRKÇELEŞTİRİLMİŞ
BİR UZAY STRATEJİSİ
GÖRMEK ÇOK GÜZEL
BİR DUYGU.**

YILDIZLAR KADROSU

Akıllara zarar bir seslendirme kadrosu var *Master of Orion*'in. Yalnızca birkaçını sıralamak gerekirse:

- Mark Hamill (*Star Wars*)
- Robert Englund (*Nightmare on Elm Street*)
- Alan Tudyk (*Fretfly*)
- Michael Dom (*Star Trek*)
- Dwight Shultz (*Star Trek*)
- Nolan North (*Uncharted*)
- Troy Baker (*her yer*)

İki oyunu kaybettim ama en azından insanlığı yok etmeyi beardım, teselli oldu.



rimde demeye başladığı ve elim direkt "yeni oyun" sekmesi ne seğırtti. 4x uzay stratejileriyle yeterince vakit geçirmiş bir oyuncu olarak, diğerlerinden daha basit olduğunu söyleyen bir oyunda bunu yaşamak gayet hoş bir durum.

Oyunun öne çıkan bir diğer yanı da prodüksiyon kalitesi. Wargaming zaten paraya şıra demeyen bir firma ve elindeki gücü Master of Orion markasını en iyi şekilde sunmak için çoktencere kullanıyor. Oyun çok sık görünüyor bir kere. Buglardan şikâyetçi olanlar var gördüğüm kadıyla ama ben neredeyse hiç karşılaştım. Yine de not etmiş olayım buraya. Yeni koloni kurdugunuzda vs. çıkan minik anlık videolar var mesela. Aynıntı gibi duruyor ama direkli uzaylı karanlığına baktıktan sonra insanın içini açıyorlar cidden. Asıl bombaysa seslendirmeler. Bir oyunda görüp görebileceğiniz en über seslendirme kadrosu burada. Genel anlamda, bu cıvalı ve şık ortam insanları sıradan bir oyun oynamadığını hissettiriyor ve enfes bir bilimkurgu atmosferi sunuyor.

Savaşlar için de benzer şeyleri söyleyebiliriz ama teknik güzelliğe fazlasıyla ne yazık ki pek çok o tarafa. Savaşları otomatik geçebileceğiniz gibi isterseniz sinematik kamera eşliğinde izleyebilirsiniz ve de isterseniz filanınızın getireceği zamanlı olarak kendinizi yönetebilirsiniz. Sinematik takılacakları keyifli bir seyirlik sizi bekliyor demektir ama savaş kendinizi yönetmeye kalktığınızda, durum işler acısı olmasa da, taktiksel olarak pek yapabileceğiniz bir şey yok. Uzayda geçmesini rasmen savaşları 2 boyutlu mantığa göre yapmanın da etkisi var burada ama genel olarak büyük gemiler ortadan ağır ağır geliyor, küçük gemiler yanlarıdan yardıyor işte, olay bundan ibaret. Çokları olan kazanıyor.

Ama oyunu hantallaştırarak birkaç turlu yapısal tercih var, onları daha çok dert edindim. En başta, otomasyon sistemi-

rinin sınırlı olması ve doğru çalışmaması sıkıntı. Mesela yeni koloni kurdugunuzda orada nüfusun artmaya başlaması için ayıracığınız zaman olması gerektiginden çok daha fazla. Ancak daha kulfet bir şey varsa o da üretim yönetimi. Değildiği gibi, çok fazla koloninin oluyor ve her birinde nelerin üretilceğiyle tek tek ilgilenmelisiniz. Otomatige bağlayabiliyorsunuz ama sistem hep aynı bir şıgını uyguluyor. Gidip kimsenin umurunda olmayacak köşedeki bir koloninin savunma binaları vs. tikliyor en başta. Hani düşük zorlukta oynuyorsanız, helik bir de aşkırı ağırlıkta oynuyorsanız, ekonomiyi dengede tutmak zaten kolay değil, bir de bu gerektir binaların masraflı işite belirlenir bukeyor. "Sırasıyla bunu sönu şap" diyebiliyorsunuz evet ancak sıraya koyabileceğiniz bina sayısı anlamız bir şekilde sadece 5. O kolonye kurmak isteyeceğiniz 10-15 binayı zaten biliyor oluyorum genelde ama o sırayı ayarlayıp asıl işite bakamıyorum ne yazık ki.

Diplomasi konusunda da sıkıntılar mevcut. Diğer ırklar gayet anlaşılmalı tekellere genelde geri çeviriyorlar. Aranızı iyi tutmak için illa kıstızın tanz vermeniz gerekiyor. Bir de anlamadığım bir şekilde dost olmanız bile keşif gemilerinizi çabır çutur indiriyorlar. Siz aynınsı yaparsanız kıyamet kopuyorsa tabii... Çok tamim edici olmanız diplomatik taraf.

Sayıdıkları oyunun genel kalitesini çok çok düşüren şeyler değil yalnız, belirtmek istiyim. Master of Orion her şekilde kaliteli bir yapım. Ama tabii başta da dediğim gibi ne beklediğiniz önemli. Eğer tecrübeli bir 4x uzay stratejisi oyuncusuydunuz mesela, yandaki notu bir eğişiklik gibi düşünebilirsiniz. Sizin için çok yeni bir şey sunmuyor Master of Orion. Teknik güzelliği veya serinin sizin için nostaljik bir değeri varsa onun için göz atabilirsiniz tabii, onar bir şey diyemem. Ama eğer türe yeni girecekseniz de nota bu bir ekleyebilirsiniz, bir oyun sizin için yapılmış. ©



- 4x uzay strateji türünün iyi bir temsilcisi; düğün ve akıcı bir oynanışa sahip
- Bir sürelik hem teknik olarak üst düzey, hem de tasarımlar gayet başarılı
- Seslendirme kadrosu aşım
- Seslendirme dışındaki her şey Türkçe



- Otomasyon sistemlerindeki sıkıntılar
- Diplomatik ilişkiler sizin bozabiliyor

7

SON KARAR

Türün ustaları için pek bir şey yok burada ama olaya yabancısanız, size turlu sendirecektir.

O TÜR: DVO / FPS O YAPIM: Bungie O DAĞITIM: Activision / Arai O KUTULU FİYATI: 220 TL (Destiny: The Collection)
O DİJİTAL İNDİRME: 89 TL (PSN), 90 TL (Xbox Store) O YAŞ SINIRI: 16+ O DAHAŞI İÇİN: reddit.com/r/destinythegame



DESTINY RISE OF IRON

Bir Iron Lord olmak kolay değil

NOTU:

7+

SABRİ ERKAN SABANCI

Destiny'yi neredeyse çıktığı vakitten beri oynuyorum. O dönemden beridir de Destiny'de ayda bir defa, güzel bir Crucible (PvP modunun adı) etkinliği oluyor Iron Banner adı altında. Tower'daki kapalı kısım her ay, son kalan Iron Lord olan Lord Saladin geldiğinde bir haftalığına açılır, herkes PvP oynar, tek başına oynayan oyuncular bir haftada son seviyeye ulaşmaya çalışıp güzel loot'unu alır (çünkü ekip olarak oynayanlar ilk birkaç günde son seviyeye ulaşmıştır), sonra da Lord Saladin gider, herkes normal oyununda dönerdi. Benim gibi çok ufak, "oyunda hiç hikâye yok, Grimoire kartlarını niye stiden okuyayım ya?" demeyen, oyunun lore'ünü seven kitte de "Yahu

bu adam nereye gidiyor? Diğer Iron Lord'lar nerede? Jolder'ın Çekici diye makineli tüfek kullanıyor da kim bu?" diye düşünürdüm. İşte bu ek paket, bu soruların cevabını aldığımız ek paket, Iron Lord'ların tekrar doğuşuna hak geldiniz.

DESTINY'DE HİKÂYE MI VAR?

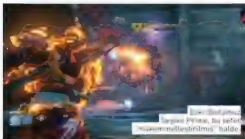
Evet, bunu dediğimizi hissediyordum şu an. Var güzel olur, var. Rise of Iron da oyunun şu vakte kadar ele aldığı en güzel hikâyeyi anlatıyor. Ek paketin ilk görevine başladığınız anda da hemen bir ara videoyla karşılaşıyorsunuz, Lord Saladin size o efanevi sesle bizler Travele'ın Koryucuları olmadan önce bu görevi Iron Lord'ların üstlendiğini,

insanlığa yardım etmeye çalışırken SIVA adındaki bir nanoteknolojiyi nasıl yanlışlıkla keşfettiklerini ve bunu nasıl durdurmaya çalıştıklarını anlatıyor. Bizim hikâyemize o olaylardan 400 yıl sonra, yani oyundaki güncel zamanda, Fallen'ların insanlığın Altın Çağı'nın kalıntılarını kurcalarken SIVA'yı tekrar bulmasıyla başlıyor.

Ek paketin herhalde en iyi yaptığı şeylerden biri hikâyenin anlatımı bu sefer. Ana hikâye görevlerini yaparken gerçekten gaza geliyor, neyi, neden, ne sebeple yaptığınızı biliyorsunuz. Özellikle son görevin son alanına giriş kısmı ağızını açık bıraktı ve "evet, gerçekten harika bir şey beni bekliyor" dedim. Bittiğinde de tadı damağımda

SKELETON KEY

Bungie geçen yıl The Taken King ile beraber strike lara özel yeni ekipmanlar eklemişti, bayağı da güzellerdi bu yeni ekipmanlar. Ancak düşme yuzdesi o kadar düşüktü ki millet artık yeni yeni yöntemler bulup saatlerce aynı strike'ı takı boss'u öldürüp düğün perk'lere sahip hallerini düştürmeye çalışıyordu. Bungie de bunu fark edip oyuna Skeleton Key diye bir şey ekledi. Bu Skeleton Key ler Nightfall'da ödül olarak ya da Heroic zorluktaki strike'larda boss'u öldürünce düşebiliyor ve strike sonunda çıkan sandıkta Skeleton Key'inizi kullanarak o strike'a özel ekipmanları düşürebiliyorsunuz. Ayrıca düşürdüğü artifact'le Light seviyenizi artırabiliyorsunuz.



KHVOSTOV'U ALMAK İÇİN YAPTIĞINIZ SON GÖREVİN EN SONUNDA, OYUNU UZUN SÜREDİR OYNUYORSANIZ BİR AZ DUYGUSALLAŞABİLİRSİNİZ, UYARMIS OLAYIM.

kaldı. Durum benimle alakalı değil maalesef, ana hikâye görevleri en fazla 2-3 saatini alıyor toplamda. Ama emin olun, Destiny'nin orijinal hikâyesine kıyasla kat kat tatmin olmuş bir şekilde ayrılacaksınız.

Bunlar dışında *Rise of Iron* geçen sene gelen "görev yaparaks exotic alma" mantığına devam ediyor. Oyunun en ikonik silahlarından üç tanesini (Gjallarhorn, Thorn ve oyuna daha başlar başlamaz aldığınız, normal bir silah olan Khvostov) yan görevlerle alıyorsunuz. Thorn'u almanın mantığı birinci yıldakiyle aynı olsa da, Gjallarhorn ve Khvostov'un görevleri gerçekten efsanevi. Özellikle Khvostov'u almak için yaptığınız son görevin en sonunda, oyunu uzun süredir oynuyorsanız biraz duygulanabilirsiniz bile, ben uyuyayım önceden.

Rise of Iron atmosfer olarak da harika. Görevleri yaptığınız alanlar olsun, yeni sosyal alan olsun, ekipmanlar olsun, müzikler olsun... Her şeyiyle harika bir atmosfer yaratmış Bungie. Iron Banner temasını oyunu oynamaya başladığınızda beri sevmişimdir, uzun bir süredir de Iron Banner temalı bir PvE ek paketi istediğimden dolayı beni acayip derecede tatmin etti *Rise of Iron* bu konuda.

END GAME İÇERİĞİ DE NEYMİŞ?

Destiny'yi bir süredir oynuyorsanız zaten tahmin ediyorsunuzdur. Bilmeyenler için söyleyeyim; *Destiny*'de end-game içeriği, strike'lara girip Light seviyenizi arttırabilecek zirhlar ya da silahlar düşürmek. Bu ek pakette ufak birkaç sorun oldu bu konuda, *Rise of Iron* çıkmadan önce exotic engramları depolayıp 24 saatte oyunun maksimum Light seviyesine ulaşanlar çıktı. Bu apayrı bir konu ve asıl meseleyle dönerssek end-game içeriği ya bu, ya da Crucible'a girip oradan Light seviyenizi arttırabilecek şeyler düşürmek. Ve bir süreden sonra gerçekten sıkılaşıyor, çünkü Bungie'nin eski içeriği hemen kullanışsız hale getirmek gibi bir taktik var, bu

yüzden de end-game, PvP oynamıyorsanız sürekli tekrar ediyor kendini. Bunu yine geçen seneki gibi strike'larda düşman türlerinin değişmesi gibi şeyler yaparak tekrar ettirgin fark ettirmeye çalışsa da olmuyor. Eh, en azından ikinci yılda aldığımız ekipmanların hepsi hâlâ kullanılabilir halde.

Yeni strike'lardan da bahsetmek lazım ama yeni gelenlerin sadece bir tanesi gerçekten yeni. Diğer ikisi oyunda yaptığınız ilk iki strike. Bakınca sadece SIVA kılıfı geçirilmiş gibi duruyor ilk başta, ama oynayınca yeni yeni mekanikleri eklendiğini fark ediyorsunuz. Özellikle Sepiks Prime'in yeni versiyonundaki boss dövüşü çok iyi olmuş, o mekanik de aklınızda tutmanızı öneririm. Ek paketin ilerleyen vakitlerinde ihtiyacınız olabilir :)

MAKİNEİNİN GAZABINDAN KORKUN!

Bu ek paketimizdeki raid'imizin adı da "Wrath of the Machine" ve sonunda Hive dışında başka bir ırkta, Fallen'la savaşıyoruz. Raid bu sene bazı insanların seviye atlama sistemindeki problemleri faydalanmasıyla bayağı cabuk bittirdi, ancak benim ve çoğunluğun görüşü Wrath of the Machine'in ilk raid Vault of Glass'den sonraki en iyi raid olduğu. Boss dövüşlerinin mekanikleri, raid'in akıcılığı, atmosferi, oyunun betası ve başlanındaki bazı şeylere göndermeler ve King's Fall raid'indeki gibi oynayan herkesi baştan sona aktif olarak savaşmaya zorlaması mükemmel olmuş. Neyse ki King's Fall gibi de acımasız değil. Kısa kesmem gerekirse, Wrath of the Machine; King's Fall ve Vault of Glass raid'lerinin mükemmel bir karması.

Ufaktan toparlayayım (çünkü Ömer beni dövcek, çok uzattım); *Rise of Iron*, *Destiny*'yi seven her insanın istediği şey: Daha fazla *Destiny*. *Destiny*'yi denemek istiyorsanız da son bir kez şans verebilirsiniz, büyük ihtimalle bundan sonra gelecek şey ek paket değil, "*Destiny* 2" olacak. :)

ARCHON'S FORGE

Yine geçen yılın güzel etkinliklerinden biri olan Court of Drx'y'i oyuncular genel mantık olarak sevmişti. Ancak sıkıntı; platformun çok küçük ve ödülleri pek de tatmin edici olmamasıydı. Bungie de bu ek paketteki yeni açık dünya alanına Archon's Forge adlı, Court of Drx mantığına bir mekân ekledi. Geçen seneki gibi uç farkı zorluğu var bu alanda da. Savaşınizi alanı daha büyük olmasının yanı sıra Archon's Forge a özel düşebilen yeni ekipmanlar, Archon's Forge a girebilmek için gereken eşyanın açık dünyada düşman öldürülen bile düşebilmesi ve hangi zorlukla girmiş olursanız olun düşen ekipmanların sizin Light seviyenize uygun olması milleti Court of Drx'e kıyasla daha çok cezbediyor. Ve oyundaki en havali silah olan balta'yı kullanabilmemiz de cabası tabii.



O karakter altında bu kadar kıvrılabilir. Bir alışkanlık haline gelmiştir!





THE CURIOUS EXPEDITION

Dünyayı keşfetmek için geç belki ama...

EGE SAĞIN

Ş u hayatta beni en çok üzen şeylerden biri dünyada okyanusların derinlikleri dışında keşfedilecek pek bir şey kalmamış olmasıdır. "Sanki kalmış olsaydı keşfedilecek miydi?" sorularınızı serinkanlıkla geçiştirdikten sonra belirtmek isterim ki kendimi bildim bileli coğrafi keşifler dönemi hayranlıkla okurum. İçten içe de o dönemin keşiflerini, arkeologlarını ve naturalistlerini deliler gibi kısıranım. İşte *The Curious Expedition* bu kısıkanlığı bir nebze olsun giderebilecek, roguetike bir keşif oyunu.

MARKO

19. yüzyılın, yani keşifler döneminin sonlarında geçen oyun fantastik öğeleriyle alternatif bir gerçeklikte keşif yapmanıza olanak tanıyor. Öncelikle bir keşif seçerek oyuna başlıyorsunuz. İlk anda seçebileceğiniz sınırlı olsa da oyunda belli eylemleri gerçekleştirdiğiniz yeni karakterler açılıyor ve birbirinden ünlü karakterler, arkeologlar, bilim insanları oynanabilir karakterler olarak sizleri bekliyor. Nikola Tesla, Isabella Bird ve H.P. Lovecraft bunlardan yalnızca bazıları. Kadın keşiflere bolca yer vermeleri de güzel bir detay olsun.

Her keşif özgün bir yetenek, birkaç eşya ve iki-üç elemanla maceraya başlıyor. Hafif piksellenen retro görülmeli, her seferinde farklı bir şekilde oluşan coğrafyalarda ilk seferinize başlıyorsunuz. Arka arkaya toplam altı sefer yaptığınızda oyun bitiyor ve eğer bu süre sonunda hayatta kalmışsanız, şöhrat seviyenize göre rekabet ettiğiniz keşifler arasındaki sıralamada yeriniz belirleniyor. Yaptığınız altı seferden her birinde amacınız o bölgedeki altın piramidi bulmak. Ancak bu piramidi bulana kadar yerli kabileleri, gizemli tapınaklar, fil mezarlıklar gibi çeşit çeşit yerden geçiyorsunuz.

POLO

Seferlerinizde bulabileceğiniz ve ana karaya götürüp satabileceğiniz veya müzeye bağışlayarak şöhrat elde ede-

bileceğiniz eşyalar var. Altın figürler, hayvan postları, mum-yalar... Bunları ana karaya geri götürmeyi başarabilerseniz, hem bir sonraki seferiniz için gerekecek maddi kaynağı, hem de keşifler sıralamasındaki yerinizi güvende tutacak şöhrat puanını toparlamış oluyorsunuz. Bunun yanında haritada ilerledikçe akıl sağlığınız azalıyor. Yemek yediğinizde, bir şeyler içtiğinizde veya dinlendiğinizde artan akıl sağlığınız sıfıra inerse karşılaşıcağınız şeyler pek hoş değil. Bir ekip yüzünüz kafayı sıyırp etrafı yakmaya başlayabilir, ya da belki sizi yemek ister, kim bilir? Bunların olmaması için hem iki sefer arasında hem de sefer sırasında kaynak ve yolculuk yönetimini doğru yapmak şart.

Tabii ki her keşif seferinde iki önemli sorun daha var: Vahşi yaşam ve yerli kabileler. Yerliler ilişkiniz iyiye giden size yardım ediyor ancak yeterince kötüye giderse de peşinize düşüyor. Vahşi yaşama gelsek, bu oyunda sizi yalnızca panterler ve goriller değil; dinazorlar, mumyalar ve zombiler bile bekliyor! Ekipteki her karakterin zarları var. Sıra tabanlı savaşlarda bu zarların farklı birleşimleriyle hamleler yaparak hem savunma hem de saldırı yaparsınız. Göründüğünden daha stratejik, ancak bir o kadar da sade, keyifli ve akıcı bir savaş sistemi mevcut.

Gelelim olumsuz özelliklere. Farklı karakterler, bölümlerin rastgele oluşması ve pek çok değişkenle tipki *FTL* gibi defalarca oynanabilecek olsa da 20 saatte sona karşılaştığınız durumlar birbirini tekrar etmeye başlıyor. Açıkçası uzun süre erken erişimde satılan bu tip bir oyunda çok daha fazla rastgele olay beklerdim. Bir de açık alanda kamp yaptığınız gecelerde, sanki akıl sağlığınız sıfıra inmiş gibi olaylar gerçekleşebilir. Dinazorlarla savaşan adamların kamp yapıp delirmesi bana pek istikrarlı gelmedi, yorum sizin. Yine de sonuç olarak fiyatının hakkını sonuna kadar veren çok keyifli bir oyun. Yolunuz açık olsun. (7)



BUNA DA GÖZ ATIN

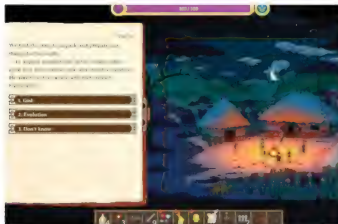
B u turin atışı kabul edilecek *The Oregon Trail*, aynı adı taşıyan uzun yolda Amerikan yerleşimcilerin hayatını anlatan eğitimsel bir oyun. 1971 sonunda piyasaya sürülen bu önemli klasikle archive.org'da ücretsiz oynayabilirsiniz.



7

SON KARAR

Kendini tekrar etmeye baslasa bile bağımlılık yapabilen, keyifli bir oyun.



TABİİ Kİ HER KEŞİF SEFERİNDE İKİ ÖNEMLİ SORUN DAHA VAR: VAHŞİ YAŞAM VE YERLİ KABİLELER.

O TÜR: Yarış O YAPIM: Codemasters Birmingham O DAĞITIM: Codemasters O DİJİTAL FİYATI: 89 TL (Steam), 148 TL (Playstore)
O YAŞ SINIRI: 3+ O DAHASI İÇİN: codemasters.com/game/f1-2016

F1 2016

F1 ölmedi, PC'mizde yaşıyor

BURAK EKEN

Artık ne zaman bir F1 muhabbeti açılrsa, nerede F1'e dair bir şey rastlasam ağımdan hemen "ah, nerede o eski F1..." gibisinden sözcükler dökülüyor. Hızın, rekabetin, stratejinin zirvesi olan spor öyle bir kısırlıkta kayboldu ki; eskiden antrenman turlarını dahi izleyen insanlar artık sezonda iki üç yarıştan fazlasına bakmıyor bile.

Genellikle bu tür spor oyunlarının en önemli hedefi ve oyuncuların da bu oyunlardaki en büyük beklentisi gerçekçilik. Fakat gerçek F1 şu an o kadar sıkıcı ki, bu oyunun da gerçekçi olması demek, aynı sıkıcılığı yansıtmak demek. Ne yazık ki Codemasters'in düştüğü en büyük kısır döngü de bu. Geçen yılki oyunu hatırlarsanız oynanış dinamiklerinin yanında TV sunumu, pist kenarları, garaj kargaşaları, podyum gibi detaylarla sunum yönünden de epey gerçekçiliğe yaklaştırmışlardı. Fakat o podyumda her yarışta Hamilton ve Rosberg'i görüncü oyundan soğumaya başlıyordunuz. Tıpkı gerçek F1'den soğduğunuz gibi...

Bunların yanında oyuncuyu oyunda tutmakla ilgili sıkıntılar da vardı F1 2015'in. Gerçek pilotlara oynanan şampiyona modu haricinde uzun süreli bir mod yoktu oyunda. Tabii ki gözlümler kariyer modunu arıyordu ve tahmin ettiğimiz gibi kariyer modu bu seneki oyunun en büyük değişikliği olarak karşımıza çıktı. Ve de eski F1 oyunlarındaki kariyer modlarından ve beklidikimden daha detaylı seçeneklerle geldi. Daha pilot yaratma ekranında görüyorsunuz gelişimi. Artık pilotları yarış dışında da görebildiğimiz için kendimize bir yüz seçmemiz gerekiyor. "Yüz yaratma" değil "yüz seçme" dedim. Çünkü FIFA'daki, NBA 2K'deki gibi bir yüz yaratma motoru yok burada. Tasarımları hazır yüzlerden birini seçiyorsunuz pilotunuza.

MERCEDES'E YASLANIP POZ VERMECE

Kariyer modunun beni en çok etkileyen kısmı araç geliştirmeleri. Malum, F1 takımları sezon başından sezon sonuna kadar hiç bitemeyen bir geliştirme süreci yaşıyorlar. Mühendisler hem araçlarını eksikliklerini gidermeye, hem rakiplerinin iyi yaptıkları işleri kendilerine uyarlamaya, hem de fark yaratacak yenilikler yapmaya çalışıyorlar sezon boyu. F1 2016'daki kariyer de bu gelişime çok iyi sahne oluyor. Önceki oyunlarda da araç geliştirme vardı fakat bu kez bir rol yapma oyunu seviyesinde



seçenekler sunulmuş oyuncuya. Araç neresinin geliştirilmesini istiyorsanız o alanda ilerliyorsunuz. "Düzlüklerde yavaş kaldığınızı mı düşünüyorsunuz? Motora yatırım yap." "Virajlara daha iyi girip çıkmak mı istiyorsunuz? Yol tutuş üstünde çalıştır takımı." Bunun gibi daha birçok seçenek var. Hem oyuna zenginlik katıyor hem de pilot olarak sadece gazlama becerini arttırmayı değil, arabayı daha iyi hissetmeyi de sağlıyor. Çaylak bir pilot olarak kariyerini geliştirmeye çalışırken bunun için arabayı da geliştirmeye çalışmak çok eğlenceli olmuş.

Kariyer modunun en büyük eksiği, başlarken istediğin takımı ve istediğin koltuğu seçebilmek. Eski oyunlarda kariyere başlarken küçük üç dört

takımdan birini seçebiliyorduk. Şimdi istersek şampiyon Hamilton'ın dışarı oturun Mercedes'ine oturarak bile başlayabiliyoruz kariyerimizi!

Kariyerin dışında kalan kısımlardaysa formasyon turu, güvenlik aracı gibi ufak eklentilerin haricinde fazla fark yok F1 2015'e kıyasla. Menüler bile aynı kalmış. Grafikler büyük oranda aynı; ama zaten güzel olduğu için yapılacak fazla da bir şey yoktu. Oynanış yine çok benzer; ancak bu benzerliğin gerçekçilikten kaynaklandığını düşünürsek bu da bir eksi değil. F1'in gerçek hâlinin son yıllardaki sıkıcılığı oyuna yansıyor olsa da kariyer modunda bu sıkıcılıktan sıyrılıp bir nebzede olsun alternatif güzel bir F1 ortamına girebiliyoruz. ☺



Az önce gördüğümüz şampiyonlar bile aynı

+

- Gelişmiş kariyer
- Araç geliştirme seçenekleri hayli detaylı
- Güzel grafikler ve gerçekçi F1 atmosferi
- F1 ortamına girebiliyoruz
- Kariyer modu
- Geliştirme ekranları
- Yarış modu

8

SON KARAR

Gelişimin olum düzeyinde olduğu denemeye değerli bir F1 ortamı sunmuş büyük ölçüde başarılı.



GUARDS

Ölmeye, ölmeye geldik!

M. İHSAN TATARI

Guards, basit olarak "Heroes of Might & Magic'in sadece savaşlardan ibaret hâli" şeklinde tanımlanabilir. Ortada ne bir hikaye

var, ne de özgürce dolaşabileceğiniz bir harita. Kulağa sıkıcı geliyor, değil mi? Ama değil... Tam tersine bayağı eğlenceli bir yapıya var *Guards*'ın. Oyu-

na her biri farklı özelliklere sahip sekiz kahramandan dördünü seçerek başlayınız: Okçu, Şövalye, Katil, Amazon, Şifacı. Hatta aralarında bir Witcher bile var. Gerçi Geralt'la tek benzerliği ismi. Ardından hemen karelere ayrılmış, kuşbakışı bir savaş ekranı karşılıyor bizi. Karakterlerimizin üçü ön safta durur ve envali çeşit canavarla savaşırken dördüncüsü de arkada bekliyor ve yarılayışa her elde biraz iyileşiyor. Arkada bekleyeni ön safta çektiğimizdeyse özel gücünü kullanıyor. İşin püf noktası da burada yatıyor işte. Kim önde savaşacak, kim arkada bekleyecek? Kısacası oyun sizi düşünmeye ve taktik yapmaya zorluyor. Bayağı satranç gibi.

Ama eksikleri de yok değil. Birincisi, savaşmak için her elde iki karakterinizin yerini değiştirmeniz şart, yoksa kimse kıpırdamıyor. Bu yüzden bazen tam da olmasını istediğiniz yerdeki bir adamınızı hareket ettirmek zorunda kalıyorsunuz. İkincisiyse bir kez öldünüz mü tüm oyuna en baştan başlıyorsunuz. *Guards* toplamda 10 bölümden oluşuyor, bununla birlikte son bölümü geçmeyi bırakın, oraya varmak bile bayağı zor. Yine de eğlenceli mi? Evet, oldukça. Hani arada bir hiç sıkılmadan birkaç el atmanız oyunun olur ya. Hah, *Guards* tam da onlardan biri işte. ¹

+

- 1. Kızıl kılıcı
- 2. Kızıl kılıcı
- 3. Kızıl kılıcı
- 4. Kızıl kılıcı
- 5. Kızıl kılıcı
- 6. Kızıl kılıcı
- 7. Kızıl kılıcı
- 8. Kızıl kılıcı
- 9. Kızıl kılıcı
- 10. Kızıl kılıcı

7

SON KARAR

Bu oyuna benden çok
çok sağlı.

O TÜR: Sıra Tabanlı Strateji O YAPIM / DAĞITIM: Battlecruiser Games O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-guards

SEASONS AFTER FALL

Dört mevsimlik macera

EREN ERYÜREKLİ

Seviyorum yahu bu tür oyunları. Fazla büyük dertleri olmayan, anlatacak iyi bir hikâyesi olan ve sizi milyonlarca mekanikle uğraştırmaktan ziyade eldeki az sayıda imkânı zekice kullanmayı seçen küçük oyunları seviyorum.

Seasons After Fall en çok **Ori** and **the Blind Forest**'i andırıyor, onun gibi şahane bir görseelliği ve ilgi çekici mistik bir öyküsü var. Yapımda bir orman ruhu olarak içine girdiğiniz tilkiyi kullanıp ormanın kadim koruyucularından aldığınız mevsimleri değiştirme gücüyle onlara yardım ediyorsunuz. Elimizde sadece zıplama, havlama ve mevsimleri değiştirme yeteneğimiz var. Oyunda düşman veya ölmek yok, fakat onun yerine gerçekten zekice dizayn edilmiş bölüm tasarımları ve zorluğu gittikçe artan bulmacalar var. Örneğin bir göl çıktı karşınıza, baktınız yüzerek geçmek sıkıntılı, hemen kıyı getirin ve donmuş yüzeyde kolayca ilerleyin. Veya ulaşıl-

maz bir yere denk geldiniz, hemen bahar gelsin ve yağmurla yerdeki tohumlar boylu poslu bir ağaca dönüşsün tırmanabileceğiniz. Bu gibi anlar oyuna mabese ve fantastik bir yön katarak atmosferini epeyce güçlendirir.

Ayrıca her mevsimin özel bir renk paletine sahip olduğu ve bakmadan

sıklamayacağınız el boyaması arka planların çok tatlı görüldüğü de bir gerçek. Az ve öz seslendirmeler müziklerle birlikte tam zamanında yardıma gelecek sizi bu fantastik yolculuğun sonuna ulaşmaya teşvik ediyorlar ki oyunun bir de gizli sona sahip olduğu nu belirtiriz. Tek sıkıntı oyunun her bölgesi tam 2 kez geçirmeli. Ufak tefek yeniliklerle tekrar hissini bir nebze kapatmayı başarmışlardır da aralıklarla oynamanız öneriyorum ben.

Eğer siz de şiddet içeren oyunlardan fazlasıyla bunaldıysanız küçüklerle birlikte de oynayabileceğiniz bu huzurlu platform oyununa bayılacaksınız, keza ben bayıldım. ¹



+

- 1. Kızıl kılıcı
- 2. Kızıl kılıcı
- 3. Kızıl kılıcı
- 4. Kızıl kılıcı
- 5. Kızıl kılıcı
- 6. Kızıl kılıcı
- 7. Kızıl kılıcı
- 8. Kızıl kılıcı
- 9. Kızıl kılıcı
- 10. Kızıl kılıcı

7+

SON KARAR

Bu oyuna benden çok
çok sağlı.

O TÜR: Platform O YAPIM: Swag Swag Submarine O DAĞITIM: Focus Home Interactive O DİJİTAL İNDİRME: 26 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: seasonsafterfall.com

OKHLOS

This is Sparta!

M. İHSAN TATARI

Pikmin'in sever misiniz? Peki ya Yunan mitolojisini? Peki ikisinin karışımı bir oyuna ne dersiniz? Hem de pikselli grafiklerle! Efendim? Hayır mı? Eh, üzgünüm, çünkü elimizdeki mal bu... Okhlos, pikselinin son damlasına kadar Pikmin olmaya çalışan ama bunu başaramayan bir yapım ne yazık

ki. Antik Yunan'da, tanrıların kaprislerine isyan eden ve halkı ayaklandıran bir filozofu canlandırıyoruz oyunda. Kendimize kimi savunma yapan, kimi eşyaları taşıyabilen, kimiyse saldırıan kişilerden kurulu bir kalabalık topluyor ve önümüze çıkan muhafızlara, tezgâhlara ve tanılara Zeus ne verdiyse dalyor, Efes sizin Atlan-

tis benim dolayşınız. Arada pazardan (!) bazı mitolojik karakterleri satın alıp bonuslar elde edebiliyoruz. Üstelik bunu esprili bir anlatım ve çizimler eşliğinde yapıyoruz. Poseidon'un kalplı donu var diyeyim, siz anlayın.

Okhlos'un ilk yarınmı saati bayağı eğlen- celi geçiyor aslında. Dört farklı komutu- muz var: saldırı, savun, dağıt ve bir arada dur. Ama bir yerden sonra tek yaptığının- zın farelinizin birinci tuşuna basılı tutmak olduğunu, düşmanlarınızın tipi değişe- de temelde hep aynı şeyleri yaptıklarını ve birimlerinin savunma mı saldırı mı yaptığının pek önemli olmadığını, hatta üzerlerinde neredeyse hiç hükimiyet kuramadığınızı fark ediyor ve haliyle sıkılıyorsunuz. Öncülüğün çeşitliliğinden ve derinliğinden yoksun kısacası. Yazık olmuş. ☹



O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Coffee Powered Machine O DAĞITIM: Devolver Digital O DİJİTAL İNDİRME: 21 TL (Steam)
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-okhlos

REDOUT

Hızın yerçekimsiz hali

EREN ERYÜREKLİ

Hatırlayanlar olacaktır PSX zamanlarında bir Wipeout serisi vardı ve 2012'de Liverpool stüdyoları kapanana kadar da gayet başarılı oyunlarla devam etmişti. Hatta Nintendo'nun ona cevabı olan F-Zero serisiyle birlikte tatlı tatlı "Anti-Yerçekim Yarış" türünde rekabet etmişlerdi.

Tatlı zaman geçti ve iki serinin de tarihi karışmasıyla birlikte bu türde kocaman bir boşluk oluştu (Star Wars Racer'i nasıl unuttursun!) - Ö. İşte bağımsız yapım Redout'un doldurmak istediği yer tam da burası. Oyun bir kere çok fiyakalı görünüyor, Unreal 4 motorunun epeyce cilalı pikselleri mekânlara can katmış resmen. Yerden birazcık yüksekte giden araçlarınızda basit ama ergonomik görünmekte. Futüristik bir yarış oyunundan beklenecek hız manyaklığı Redout'ta bir adım ileri götürülmüş ve kimi anlarda yolun detaylarını dahi seçemeyeceğiniz kadar sürat yapıp adrenalin pompalamanın dibine vuruyorsunuz. Hatta ses hızını açınca kazandığınız bir başarımla bile var. Tüm bu renk cümbüşüne sıkı bir tekno soundtrack de eklendiğinde tarif tam olmuş.

Kullanabileceğiniz aktif ve pasif power-uplar mevcut olsa da Wipeout'daki gibi güdümlü füzeler ve taramalı tüfeklerden yoksunuz. Redout saf bir yarış oyunu ve savaşın burada yeri yok. Zaten o nefes kesen hız duygusunu bir kere tattığınızda "dur şu önümdesine bir roket sallayayım" demiyorsunuz

bile. Keskin reflekslere ihtiyaç duyan ve konsantrasyonu tavan yaptırın oldukça incelikli bir kontrol mekanizması ve amansız yapay zekâsı sizi pek de yıldırmıyor doğrusu. Biraz daha dikkatle yarışların üstesinden gelebileceğinizi biliyorsunuz çünkü. Oyunun deneme şansının olmadığı (hatta iyi ki de denemediğim) bir VR seçeneği de mevcut, meraklılarına duyurulur.

Türü özleyeren acımasın alsın. Yeni nesil grafikler ve gayet tatminkâr mücadele hissiyle, bu oyun olmuş. ☺



O TÜR: Yarış O YAPIM: 34BigThings O DAĞITIM: 34BigThings O DİJİTAL İNDİRME: 55 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-redout



- 1. Taktiksel aksiyon
- 2. Taktiksel aksiyon
- 3. Taktiksel aksiyon
- 4. Taktiksel aksiyon
- 5. Taktiksel aksiyon
- 6. Taktiksel aksiyon
- 7. Taktiksel aksiyon
- 8. Taktiksel aksiyon
- 9. Taktiksel aksiyon
- 10. Taktiksel aksiyon

4

SON KARAR

Sol tuşa basılı tutulup ekrana bakma simülasyonu 20-6



- 1. Taktiksel aksiyon
- 2. Taktiksel aksiyon
- 3. Taktiksel aksiyon
- 4. Taktiksel aksiyon
- 5. Taktiksel aksiyon
- 6. Taktiksel aksiyon
- 7. Taktiksel aksiyon
- 8. Taktiksel aksiyon
- 9. Taktiksel aksiyon
- 10. Taktiksel aksiyon

8

SON KARAR

Discutlerine saygı du- rununda bulunup kendi koniğini oluşturmuş

THE GIRL AND THE ROBOT

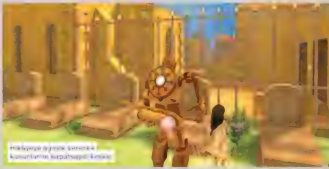
Ensemek bulaşıcıdır!

İHSAN C. ASMAN

Bir Oz Büyücüsü olsan, bir *Castle in the Sky* ya da bir *Prince of Persia* olsan sever sayarız. Kimisini yeni geldi çizgi film olarak izledik, masal olarak dinledik, kimisinin de oyununu oynadık. Dolayısıyla bu güzelikleri hatırlatan oyunlar oyuncuyu tavlama potansiyeline her daim sahip. Kickstarter'da duyurulduğunda karakter tasarımları başta olmak üzere, epey ilgi çekmişti *The Girl and the Robot*. Ben de oyuna başlamadan umutludum açıkçası. Karakter değiştirelim 3B platform ve epey tatlı duran bir masalı dünyası... Ama kazın ayağı öyle değilmiş.

Daha ilk saniyelerde ki ana karakterden biri olan küçük kızımızın zıplama ve koşma animasyonları, özensiz ya da en iyimser tabirle aceleyle gelmiş bir oyun oynadığınızı düşündürüyor. Yine de oyunun size sürprizler yapabileceği olasılığı tamamen çöpe atmadan devam ediyor ve ilk düşmanınızla karşılaşyorsunuz. O andan itibaren sabrın son kırıntıları da savrulup gidiyor. Oyundaki dövüş sistemi sadece robot

karakterini oynarken geçerli. Sol tika kılıç darbeleri indirirken, sağ tuşla ok/yay ikisiyle teoride düşmanları uzaklatan avlayabiliyoruz. Fare tekerleği ise blok yapmaya yarıyor. Ama o kadar kötü işliyor ki bu sistem... Sapıtın kamera açılar, tekdüze kılıç kullanımı, oku attıktan sonra düşmanların hızla üzerinize koşarken sizin kılıca ya da bloğa geri dönmemeniz ve dahası. Temelde iki karakterin dönüşümlü kullanılması üzerine inşa edilen bulmacalar zorluk

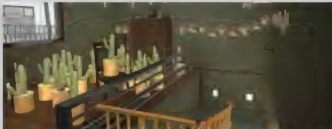


Herkesin de izlenimlenmesi için tasarlanmış, süzmeşaplı karakter

dengesi bakımından fena olmasa da, kötü dövüş sistemi, özensiz karakter animasyonları ve hatta belli belirsizmiş hissi veren hikaye anlatımı yüzünden oynama keyif vermeye yetmiyorlar maalesef. Ayrıca oyun dünyasının bomboş olması da ayrı bir sorun. Bunda da yetersiz düşman çeşitliliği ortada hiç NPC olmaması (bir tane var sanki ama sadece ara demolarla görüyoruz kendisini) büyük pay sahibi.

Kısacası potansiyeline rağmen hiç olmamış bir oyun *TG&TR*. Oyunun ilginç olabilecek bulmacaları ve başta göze hoş gelen görselliği maalesef sıkıcı ve bomboş dünyasını, 2000'ler başını animasyon karakter animasyonlarını ve dövüş sistemini ya da bir peri masalına yakıştırmak muhtemeldir ki hikaye anlatımını kurtarmaya yetmiyor. (1)

O TÜR: Platform O YAPIM / DAĞITIM: Flying Carpets Games O DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-tgnt



win

GONE WITH NOVEMBER

Ölen bir adamın son anıları

ARES AYBAR

Gereklessiz ve yanlış tedaviler nedeniyle umutlarını kaybederek hastalığa ya da ölüme mahkûm olan insanların azımsanmayacak nüfusa sahip olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Komplo teorilerine ilgi duymayan kişilerin bile "acaba?" diye düşündüğü ilaç/sağlık sektöründen bahsediyoruz. İlaç tedavisinden memnun kalmayan birlemini muttaka tanıyoruzuzdur. Peki ömür

boyu ilaç kullanmak zorunda kalmak? Başka hastalıklardan ortaya çıkması? Depresyon? Umurları yok olması? Ölümlü?

Başına gelen olaylar nedeniyle yalnızlığa mahkûm edilmiş bir insanın son günlerinde neler hissettiğine birinci dereceden şahit oluyoruz *Gone in November*'de. Terkedilmişlik, parasızlık, serserilik, çaresizlik ve yalnızlık gibi

sayarın bile insanın içinden bir şeyler kopmasına neden olan birçok durumla karşı karşıya kalmanın ne demek olduğunu oyunun kısacık süresinde anlıyoruz. *Gone in November* için oyun demek de pek doğru değil aslında. Etkileşimli bir hikaye daha çok; yoğun bir duygu fırtınasına yolculuk bileti belki... Gündelik hayatta yapmamız gereken temel işlerin arasında ölümlü beklemek, bilinçaltımıza işleyi çaresizlik temalı bir rüya varoluşu ve yaşamın sorgulanması...

Basit grafiklerle oluşturulmuş dünyada ilerliyor, çiçeklere bakmak ya da çamaşır yıkamak için birkaç tık yapıyoruz. Bol bol yazı okuyup, içinde bulunduğunuz durumu bitiş bilgisini veren siyah ekran birden karşınıza çıktıkdan sonra masa başından kalkıp da koltuğa oturduğunuzda idrak etmeye başlıyoruz. İnsan hayatının ne kadar kınlgan ve önemli olduğunu ve yaşanan hiçbir anın değiştirilemeyeceği, yaşamda geri dönüşün olmadığı üzerine düşünürken buluyoruz kendimizi. Artık sokakta karşılaştığınız insanlara gülümseyecek ya da mahallenizdeki esnafa, sitenizdeki güvenlik görevlisine günaydın diyecek isteği kendinizde bulacaksınız. (1)

O TÜR: Macera O YAPIM: Florastamine O DAĞITIM: Sometimes You O DİJİTAL İNDİRME: 2 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-gone



Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

5

SON KARAR

Konsepti sizinki, dünyaya ve tüm bu yaşadığımız süzmeşaplı görünümlere, indirilme göz almayla deneyebilir. O da indirilme, başta tabii.



Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

Yeni bir oyun, yeni bir dünya.

6

SON KARAR

Hayata dair bir deneyim, seansa.

OVERCOOKED

Ne vereyim abime?

ARES AYBAR

Video oyunlara kıyasından köşesinden bulaşmış herkes bir şekilde yemek yapma oyunlarını da denemiş diye düşünüyorum (bu nasıl asılsız bir iddia böyle! - Ö). Mobil ve internet tabanlı başta olmak üzere birçok platformda ana fikri yemek yapmak olan fazlaca oyun mevcut. Kendi içinde minik bir simülasyon diye de sınıflandırabileceğimiz bu tarz oyunları her zaman sevmişimdir. Yıllar önce bir arkadaşımın telefonunda oynadığım Lemonade Tycoon ile başlayan

bu serüvende tam da istediğim oyunu henüz bulabilmiş değilim (tavsiyelere açığım).

Overcooked ise konuya farklı (!) bir bakış açısından yaklaşıyor. Normal restoranda, mutfakta ya da evde herkes yemek yapar. Bu satırları okuyan eşimin "peki sen neden yapmıyorsun hiç?" sorusunu duymazdan gelerek, asil mesele farklı ortamlarda ne kadar hızlı ve becerikli olduğumuz. Yolun ortasında, gemide ya da yanardağın içinde belirli

bir süre zarfında siparişleri karşılamaya çalışıyoruz. Malzemeleri doğuruyor, karıştırıyor, tencerede pişiriyoruz. Servis ve bulaşık kısmı da bizde. Geç kalırsak ya da yemekle ilgilenmezsek yangın çıkmasına neden olduğumuz gibi, söndürme işi de bize düşüyor. Bütün bunları aynı anda iki farklı açığı kullanarak tek başımıza da yapabiliyoruz ancak asıl muhabbet birden fazla oyuncu olduğunda ortaya çıkıyor. Dört kişiye kadar birlikte yemek yapabiliyoruz. Kimin ne yapacağını iyi organize ettikten sonra tam bir koşturma ve eğlence başlıyor.

Overcooked, kaosla başları arasında ki ince çizgide hızlıca yemek yaparken arkadaşlarınızla güzel vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun olmuş. 7



Ö TÜR: Aksiyon Ö YAPIM: Ghost Town Games Ö DAĞITIM: Team 17 Ö DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam), 40 TL (Playstore)
Ö DAHASI İÇİN: ghosttowngames.com/overcooked



win ps4

N++

Güç büyüdükçe ömür kısalır

FURKAN KIRAZOĞLU

Bir buçuk dakikalık ömrü kalan bir ninja olaysınız ne yapardınız? "Tabii ki altın peşinde koşardım! Böyle saçma soru mu olur?" dediginizi duyar gibiyim. Metanet Software da bu kafada bir oyun stüdyosu olduğunu göstererek karşımıza

N++ ile karşımış, çok da iyi yapmış.

Bir platform oyununun kotarması gereken neler vardır? Estetik grafikler, yaratıcı bulmacalar ve elbette rahat kontroller... N++ bu unsurlardan grafik haricindekileri ve öyle böyle karşıla-

mıyor hani. Bulmacalar sonuna kadar hakkını veriyor. Evet, karakterimiz çöp adından hallice bir ninja, aştığımız bölümler de dış görünüş olarak oldukça sıradan. Fakat grafiklerin basitliği oyunun arkasındaki kişilere çok önemli kozlar vermiş. Bu kozlardan en çabuk göze çarpanı N++'in benindirdiği bini aşkın bölüm sayısı. Üstesinden gelebileceğiniz yüzlerce bölümün varlığını bilmek sonsuzluğa karşı oynuyormuşçasına güzel bir his veriyor.

Bölümlerin bu kadar bol olmasının tekrar doğurması da kaçınılmaz bir durum değil mi? Bu sefer değil. N++'ta karşımıza konan bolca engel ve düşmanla çeşitlilik çok çok iyi sağlanmış. Bölümlerin genel mantığı gittikçe zorlaşan ve engellerle düşmanlarla çalınan bir yapı yerine ortaya karışık bir ilerleyişte. Beş bölümden oluşan her ana bölümün kendine has bir tasarımı var. Böylece bir türlü sonu gelmeyen oyun hissiyatından ziyade her parçanın keyfini ayrı ayrı alabilirsiniz. Üstüne üstlük oyunculara sunulan bölüm yaratma seçeneği de mevcut. Bu sayede oyundan sıkıldığınız zaman bile dönüp yeni bölümlerin keyfini sürebileceğimiz bir yapıym N++. 8



- Tatlı mutfak koşturmaları
- Bölüm tasarımları
- Eğlenceli olmas

- Karışık oyunlar
- Bir süre sonra a
- Karışık oyunlar

7

SON KARAR

Birçok yemek için eğlenceli bir yer.

- Karışık oyunlar
- Bölüm tasarımları
- Eğlenceli olmas

- Karışık oyunlar
- Bölüm tasarımları
- Eğlenceli olmas

8

SON KARAR

Platform türünde 'bana oynasın yeter' diyenlere ilac: nplu.s.org

Ö TÜR: Platform Ö YAPIM: Metanet Software Ö DAĞITIM: Metanet Software Ö DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) Ö DAHASI İÇİN: nplu.s.org



Ö TÜR: Spor **O YAPIM:** Visual Concepts **O DAĞITIM:** 2K Sports / Araç **KUTULU FİYATI:** 170 TL (PC), 270 TL (PS4, X-One), 200 TL (PS3, 360)
Ö DJÜAL İNDİRME: 169 TL (Playstore), 199 TL (Steam), 269 TL (PSN), 271 TL (Xbox Store) **O YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHAŞI İÇİN:** 2k.com/games/nba-2k17



Benim için en önemli özellikler, oyunun gerçekçi ve gerçekçi bir şekilde oynanması ve oyunun gerçekçi ve gerçekçi bir şekilde oynanması.

NBA 2K17

Bir basketbol oyununu daha ne kadar değiştirebilirsin?

24 SABRİ ERKAN SABANCI

Kendimi bildim bileni basketbol oyunlarını oynamam her sene istisnasız bir şekilde. *NBA Live 2002*'yle başlayan maceram 2006'da *NBA 2K* serisini keşfetmemle genişledi. PS2 dönemi de basketbol oyunları için bayağı çekimli dönemlerdendi, her sene iki oyun da bir şeyler eklemeye, daha iyi olmaya çalışıyordu. Sonra ne olduysa *NBA Live* serisi *NBA Live 08*'le tekrara bindi, seriye PC'ye çıkarmayı bıraktılar, toparlanamadılar ve piyasayı *NBA 2K* serisine teslim ettiler. *NBA Live* geri döndü yeni nesille birlikte ama hâlâ kat etmesi gereken uzun bir yol var.

Şimdi bir düşünün: bir anda *FIFA* ya da *PES* ikililerinden biri ortadan kayboluyor. Çekime ortadan kalktığından, diğerinden daha iyi olma çabası olmadığında kalan seri bir anda kendini tekrar etmeye başlar diye düşünüyorsunuz, değil mi? Çoğumuz *NBA Live* kaybolunca *NBA 2K*'de de aynı şeyler olacak diye düşündük. Ama Visual Concepts her sene oyuna ekleyecek bir

şeyler buldu, tazeligini korudu. Ve bu sene de o senelerden biri. Evet, problemli. Ancak yine de "kadroları yenilenmiş *NBA 2K16*" değil, orası kesin.

TEMİZ BİR SAYFA

NBA 2K17'yi açarken dikkatimi çeken ilk şey geçen seneki gibi CG animasyonla yapılmış bir giriş videosu kullanmak yerine benim *NBA Live* serisinden beridir sevdiğim tarzda, oyun içi görüntüleri kullanarak bir açılış yapmaları oldu. CG videolar her ne kadar havalı olsa da burada spor oyunu oynuyoruz, lütfen. Benim oyun içindeki aksiyonları, oyuncuların, havalı hareketleri görmelazim.

Bu çoğunuzu ilgilendirmeyen kısmı geçerseniz, oyunu açar açmaz dikkatinizi çekecek ilk şey; oyunun ana menüsü geçen senelerdeki gibi çok abartılı, karışık ve yorucu değil. Gayet temiz, sade ve anlaşılabilir bir kullanıcı arayüzü var genelinde, ki beni en çok sevindiren şeylerden

biri bu oldu. Umarım böyle minimal kalır ilerleyen yıllarda da.

STOP ÇEMŞAT

Menüye aşık olduktan sonra da ilk isim tabii ki Sacramento Kings'i alıp hızlıca bir maç atmak oldu. Oyunda herhalde değişiklikten nasibini en az alan şeyin de oynamış olduğumu fark edebilirsiniz ilk maçınızda çıktığınızda. Birkaç yıldır değişen "Shoot Meter" bu sene de değişmiş. Geçen sene oyuncunun altındaki bari tam ortalamaya çalışırken bu sene tamamen doldurmayla çalışıyoruz yüksek yüzdeli şutlar atabilirsiniz. Yazınca "bu mudur yani?" diyor insan ancak sürekli oynayan arkadaşlar benim gibi ilk birkaç maçta sıkıntı çekecektir. Alışana kadar değiştirdikleri için sinir oldum ama alıştıktan sonra geçen seneki yönetime göre daha iyi olduğunu fark ettim.

Oynamış açımdan değişen başka bir şeyse basketbolun bazı temellerinde daha derine in-





meleri oldu. Evet, senelerdir Teardrop, Eurostep gibi daha fazla teknikler var NBA 2K serisinde ancak benim bahsettiğim şey bildiğiniz normal şut ve bunları yanlışlıkla buldum. Normalde ben Kare'X (hanç platformda oynuyorsanız) tuşuna basılı tutarak şutlarını atıyorum, değişiklik olsun diye biraz da sağ analoga şut atmaya başladım bu sene. Antrenman yaparken de her şuttan sonra ekranın sağ üst köşesinde beliren "Shot Feedback" kısmında "Aim" diye bir kategorinin varlığını fark ettim. Evet, bildiğiniz hedef alabiliyorsunuz sağ analoga şut atıyorsanız. Şut atarken eğer sağ analoga sağa veya sola oynatırsanız şutunuz ona göre o bölgeye gidiyor. Alistıktan sonra özellikle fadeaway şutlar ve serbest atışlarda bayağı kullanışlı bir özellik. Eğer sağ analogu yukan doğru iterseniz de panyalı şut atabiliyorsunuz.

Bunları yanı sıra yapay zekâ geçen senelere göre biraz daha adil hissettiriyor. Biraz daha adil dedim, çünkü hakemler hâlâ tuhaf tuhaf şeylere faul verebiliyor, rakip takım sızma sapan şekillerde pot çalabiliyor ya da sizin takımı aynı saçmalık derecesinde pot kaybedebiliyor. Bir de anlamadığım bir şekilde bu sene gereğinden fazla 3 saniye ihlali düdüğü duymaya başladım. Artık hakem yapay zekâyı mı alakalı, oyuncuları yapay zekâyı mı anlayamadım. Benimle alakalı bir problem de olabilir.

BENİM KARİYERİMİ

Dürüst olmak gerekirse benim son birkaç yıldır NBA 2K almanın temel sebebi MyCareer modu. Her sene saatlerce NBA 2K oynamamın sebebi bu mod. Bu seneki MyCareer'den ayrıca bahsetmem lazım, çünkü bahsedilecek çok şey var.

Tabii ki hikâye kısmını özet geçerek başlamak gerekiyor buraya. Geçen senesi Spike Lee

faciâsından sonra bu senenin hikâyesi daha düzgün, daha akla mantığa uygun geliyor, onu baştan söylemem gerek. Aslında geçen seneki hikâye FIFA 17'deki gibi adı, tipi, her şeyi belli bir karakterle oynanıyor olsaydı bu kadar tepki almazdı veya dalga geçmezdi de neyse, ben NBA 2K17'ye döneyim.

Bu seneki hikâyemizde üniversite yıllarında 4-5 maç oynayıp sonrasında direkt NBA Draft'ına geçiyoruz ve asıl olay burada Justice Young adlı karakterle tanışmamız itibarıyla başlıyor. Başta iyi anlaşamıyorlar, sonrasında da bir anda "NBA'deki en iyi ikili olmalıyız" moduna giriyorlar, kendilerine çok şaka bir isim veriyorlar diye gidiyor muhabbet.

Hikâyeyi bir kenara koyarsak bu sene yine enililer var bol bol. Mesela artık her boş vaktinizde bulunduğunuz MyCourt'ta yaptığınız şeyler yeni eklenen "Doin' The Work" barına işliyor, bu bar da ne kadar dolarsa yeteneklerinizi o kadar artırabiliyorsunuz ilerleyen vakitlerde. Bu barı takımla beraber ya da tek başınıza yaptığınız antrenmanlarda da doldurabiliyorsunuz. Ayrıca MyCourt'unuza artık haberi ya da habersiz bir şekilde takım arkadaşlarınız da gelebiliyor. Hayır, gerçek arkadaşlarınız değil, bildiğiniz yapay zekâ "HEY YO!" diye kapınızdan hiç evde biri var mı, müsait misiniz değil misiniz demeden giriyor böyle. Bir keresinde bir etkinliğin döndüm, evimin içinde bildiğin takım arkadaşım var. Yahu kim seni çağırdı, nasıl girdin içeri? İnşaf!

Antrenman demişken takım antrenmanlarına eklenen, geçen sene başlamış mini oyunlardan da bahsetmem lazım. Geçen sene bulunan el - göz koordinasyonu, zıplama, koşu gibi mini oyunların yanı sıra artık ağırlık kaldırma ve çeviklik basamakları (agility ladder) gibi şeyler de eklenmiş. Bu antrenmanlardaki amaç Virtual Co-

in'le artırmadığınız yeteneklerinizi arttırmak, ancak MyCareer'in problemleri işte tam olarak burada başlıyor.

Özellikle bu antrenmanlar bildiğiniz DVO'ları da kaldırıyor mantığında, yani "kasiyorsunuz". Diyelim ki serbest atış yeteneğinizi arttırmak istiyorsunuz. Bu arada evet, serbest atışınız VC ile artırıyorsunuz ve sadece takıma yaptığınız antrenmanlarda yapabiliyorsunuz serbest atış antrenmanını. Neyse... Kasiyorsunuz, kasiyorsunuz, kasiyorsunuz... Ve en sonunda "+1 Free Throw" yazısını görüp mutlu oluyorsunuz, antrenmandan çıkıyorsunuz. Antrenmandan çıkar çıkmaz yetenek puanlarınıza bir bakmışsınız ki artmamış! Hadi diyelim ki şanslısınız, artmış. Pek sevinmeyin, çünkü o kazandığınız bir puan birkaç maç sonra kayboluyor. Bundan daha kötü ne olabilir, değil mi? Var, maalesef var. Bildiğiniz oyunu kapatmanızı gerektiren bu'lar var antrenmanlarda. Şut çalışmak istiyorsunuz diyelim, takım arkadaşınız da tam giderken başlattınız bu antrenmanı. Karakteriniz kendine bayağı güveniyor olsa gerek, duvara pas atıp takım arkadaşının yakalamasını bekliyor çünkü. Ya da ağırlık çalışacaksınız, yine aynı durum oldu. Takım arkadaşınız ağırlığın başında bir anda belirlip sonra duvarların içinden geçerek sizi orada öyle bırakıyor. Ve tek çözüm yolu da oyunu kapatmak, bu da o ana kadar doldurduğunuz "Doin' The Work" barının komple gitmesi demek.

Bu bu'ları göz ardı ederseniz (umarım Visual Concepts etmez) bu seneki MyCareer geçen seneye kıyasla daha eğlenceli. NBA'deki oyuncu- lardan, lisedeki koçunuzdan, kız arkadaşınızdan, hatta annenizden bile mesaj alabiliyor ve mesaj- ları kısıtlı da olsa cevap verebiliyorsunuz. Yapay zekâ artık size geçen senelerdeki gibi ihanet etmiyor, gerçekten maçı umursuyorlarmış gibi oynuyorlar.



2KTV

Oyunun ana menüsünden erişileceğiniz 2KTV de oyun ha- kında haberler, NBA oyuncuları ile röportajlar gibi şeyler yayınlayan özel bir program olarak. Her hafta yeni bir bölümü çıkıyor ve program esnasında o bölümle alakalı soruları doğru cevaplayarak lya da anket sorusu gibiyse sadece cevaplayarak bedava Virtual Currency kazanabiliyorsunuz. Paranızı Virtual Currency'ye yatırma gibi bir planınız yoksa 2KTV'yi haftalık olarak takip etmeniz ve Android/iOS telefonlarda bulunan MyNBA2K17 uygulamasını mutlaka kullanmanızı öneririm.



KARİYER MODU OLMASA ALMAYA DEĞMEZ DİYECEĞİZ AMA BAKMAYIN, "OYUNCULARI OLMASA NBA O KADAR DA İLGİNÇ DEĞİL" DEMEK GİBİ BİR ŞEY BU.



Her ne kadar "President of Basketball" lakabı çok komik olsa da maç içinde eğlenceli diyaloglar çababiliyor. Eğer konsolda oynuyorsanız Android ya da iOS telefonunuza MyNBA2K17 uygulamasını indirerek Playstation kamerası ya da Kinect olmadan suratınızı oyuna da aktarabiliyorsunuz, bunu da sanırım geçen sene NBA Live'dan görüp eklemişler, iyi yapmışlar. Ben birkaç defa deneyip iyi sonuç alamayınca bırakarak ancak elimdeki telefonun kötü olmasından kaynaklıdır diye ümit ediyorum. Zaten uygulamada da ücretsiz, denemekten bir şey kaybetmezsiniz.

DİĞER MODLAR

MyCareer modundan çıkmayı becerebilerseniz oyunun size sunduğu başka modlar da var. MyGM NBA 2K17'in içinde yüklenmiş, bayağı detaylı bir menajerlik modu. Dürüst olmak gerekirse genellikle pek iyi değil olduğum bir mod değil, çünkü gerçekten uğraşmak istediğimden daha fazla detaya sahip. Bir yandan takım sahibinin isteklerini yerine getirmeye çalışıyorsunuz, bir yandan taraftarları mutlu etmeye uğraşıyorsunuz. Oradan takımın oyuncularını bir şeyler diyor, takımın koçu "bu ilişki yürümüyor, sanırım ayrılmamız gerekiyor" diyor... Eğer detaylı bir basketbol menajerlik oyunu arıyorsanız NBA 2K17 onu da oyunun size. MyLeague ise MyGM'in bazı konularda daha basite indirgenmiş versiyonu diyebiliriz. MyGM'de olan ara videolardır, takımın bilet fiyatını bile ayarlamadığı gibi şeyler bulunmuyor.

Gelgelelim oyunun MyCareer'dan sonra en büyük, en çok oynanan modu MyTeam'e. Bilimyenler için MyTeam, kart paketlerini açarak şu anki NBA oyuncularını ve NBA efsaneleriyle rüya takımınızı oluşturduğunuz, takımınızın formasından sahasına kadar düzenleyebildiğiniz, istediğiniz gibi isimlendirebildiğiniz, yapay zekâyı ya da gerçek insanlara karşı oluşturduğunuz takımı oynayabildiğiniz bir mod. Kısaca NBA 2K'in Ultimate Mod'u.

Bu sene gelen yeniliklerden herhalde en önemli Free Agent Trial Card. Bu kartlardan gelen oyuncular genellikle paketlerden zor düşen oyuncular (Lebron James, Stephen Curry, Kawhi Leonard gibi) ve sadece belirli bir süre kullanılabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra Dynamic Duo diye bir olay da eklenmiş. Eğer bir şekilde Dynamic Duo bağlantısı olan iki oyuncu aynı anda sahadaysa iki oyuncunun da istatistiklerinde artış oluyor. Bilmiyorum ne kadar kullanışlı bir özellik ama Visual Concepts oyunu çıkarırken bayağı bahsedip durdu, ben pek bir olayını göremedim kendim oynarken ne yalan söyleyeyim.

MÜZİĞİ KAPATILABİLİR MİSİNİZ LÜTFEN HASTA VAR

Oyunun grafiksel olarak herhangi büyük bir değişime uğramayacağını zaten hepimiz tahmin ettik. Zaten genel olarak gayet güzel grafiklere sahip bir oyun NBA 2K. Stadyum atmosferi olsun, oyuncuların animasyonları, tepkileri olsun,

yıllardır Visual Concepts'in NBA 2K'de yaptığı en mükemmel şeylerden. Ancak beni hayal kinkliğine uğratan şey oyunun müzikleri ne yazık ki. Bir şüredir (NBA 2K17'den sonra diyeyim, daha net olsun) beni pek sarıyan NBA 2K müzikleri bu sene ilk defa bir basketbol oyununda müzikleri kapattırdı bana. İnternetteki her Twitch yayınında, her tepesinde yazılar olan Facebook/Instagram videosunda, her "EN KOMİK VİNE VİDEOLARI" toplamlarında çalan müzikler varmış gibi hissettim. Ne kadar klise EDM ve rap şarkısı varsa toplamışlar.

Tamam, EDM ve rap severim ben de, sıkıntım yok o konuda. Ama ne bileyim, hep duyduğum şeyler yerine yeni şarkılar keşfetmeyi seviyorum oyunlarda. Bassnecta, Chali 2na, A Tribe Called Quest, Saul Williams gibi müzisyenler benim hep NBA 2K sayesinde keşfettiğim müzisyenler. Benim için bir spor oyununu tamamlayan şeylerden biri müzikleri ve bu sene biraz eksiklik hissetmemin sebebi de sanırım bu.

UZATMALARA GİTMEME GEREK YOK, MAÇI BİTİRELİM

Ufaktan toparlamak gerekirse bazı eksikleri ve bug'un ilerleyen vakitlerde çözerlerse müzikleri biraz daha kötü ama genel olarak daha iyi bir NBA 2K oyunu olmuş NBA 2K17. Bu sene de yine eklenecek yeni şeyler bulmuşlar, yine iyi yaptıkları şeyleri iyi yapmışlar, yine yüzlerce saatimizi alacak bir oyun ortaya koymayı becermişler. Şimdi yine her sene NBA 2K oynadıkdan sonra kendime sorup duyduğum soruyla baş başa kaldım: "Acaba senese ekleyecek yeni bir şeyler bulabilecekler mi?"

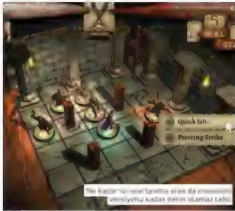
Ve şimdi izninizle, oyuna geri dönüyorum. Toronto Raptors'ta Orange-Juice ikilişle şampiyonluğa götürmem gerek. ⁽¹⁾



- Daha fazla modla oynayın
- 8 platformda
- MyCareer
- Free Agent Trial Card
- MyTeam
- MyGM
- MyLeague

- 8+
- SON KARAR
- PlayStation 4 ve Xbox One'da oynanabilir. Oyunun bazı bölümleri için internet bağlantısı gerekir.

O TÜR: RYO / Macera O YAPIM: Tin Man Games O DAĞITIM: Tin Man Games O DİJİTAL İNDİRİM: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 12+ O DAHAŞI İÇİN: tinmangames.com.au



THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

80'lerin masaüstü klasiği bilgisayarda tekrar hayat buluyor

NURETTİN TAN

81 doğumlu olduğum için 80'lerin klasik masaüstü oyunlarını pek bilmiyorum. Ben daha çok Forgotten Realms'tir, Planescape'tir, Dragonlance'dir onlarla büyüdüm. Oyunun incelemesini yapmadan evvel hakkında biraz ortalığı karıştırınca The Warlock of Firetop Mountain'ın **Steve Jackson** adında ünlü bir Amerikan oyun tasarımcısının ünlü bir masaüstü yapımı olduğunu gördüm. Aranızda ağır geek'ler varsa lütfen bu konudaki cahilliğimi mazur görsün. Şahsen The Warlock of Firetop Mountain ile bu oyun sayesinde tanıştım ve rahatlıkla söyleyebilirim ki geçen sene oynadığım *Hand of Fate* ile beraber bana en çok masaüstü zevkini tattıran oyun oldu. Oynayanlar *Hand of Fate*'in masaüstü olmadığını düşüneceklerdir, evet doğru. Ama kart sistemi sayesinde beni o atmosfere sokmuştu.

BİRÇOK YİĞİDİ TELEF EDEN ACIMASIZ BİR MAHZEN!

TWOFM (kısaltmasını yazarken bile yorulurdum) Tin Man Games'in masaüstü mantığını gayet başarılı şekilde bilgisayara aktarmış bağışsız yapımı. İlk başta kendine has özellikleri olan dört karakterden birini seçiyorsunuz ve bir dağın içindeki devasa mahzenin kontrol eden

Zagor adlı Warlock'un peşinden gidiyorsunuz. Oyunu bitirirseniz yeni karakterler açılıyor ve ilerleyen zamanlarda ek paket olarak daha yeni kahramanlar da eklenecek. Kahraman olayı şu açıdan önemli; temel olarak girdiğiniz mahzen hemen hemen aynı, macerayı farklı kılan etmen seçtiğiniz kahraman. Çünkü kahramanın karakterine göre bütün hikâye ve seçenekler değişiyor.

Kahramanınız aynı masaüstü oyunlarındaki minik biblolar gibi harita üzerinde görünmez bir el tarafından yürütülmüşçesine zıplayarak ilerliyorsunuz. Bir kapıdan mı giriyorsunuz, adım attığınız oda aniden şekillenmeye başlıyor. Daha oyunun başından itibaren çok güzel yazılmış öyküleme paragraflarıyla karşılaşıyorsunuz. Attığınız her adımı sanki bir *Dungeon Master*'in usta kalemle hazırlanmış gibi size öykülüyor. Eğer okumayı sevmiyorsanız bu size itici gelebilir ama girdiğiniz mağaranın en ince ayrıntısına kadar sanki kitap okurmuş gibi tarif edilmiş hoşunuza gidecekse *TWOFM* tam size göre. Evvelenden de dediğim gibi hikâye kahramanların tepkilerine göre şekilleniyor. Eğer hırsız bir kahraman seçerseniz oyun size gölgelerde saklanma ya da gizlice sıvıma gibi seçe-

nekler sunuyor. Ama savaşçı karakteri tercih ederseniz neredeyse her savaşta kafadan korkusuzca dalmaktan başka şansınız olmuyor veya kilitli kapıları açmak için hücum ederek omuzla kırmak gibi lüksleriniz oluyor. Keşfettiğiniz noktalar arasında ya da savaşlar sırasında stamina'nız azalıyor ve eğer bir dinlenme noktası bulamazsanız oyun bitiyor. Tek bir savaştan yenilerek çıkarsanız oyun gene bitiyor (*Soulstone*'unuz yoksa tabii, çok az sayıda olduğu için olabildiğince dikkatli kullanmanız gerekli). Kısacası öldüğünüz zaman oyuna baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Mahzen hep aynı olduğundan zamanla nerede ne yapmanız gerektiğini ezberleyerek rahatlıkla eski kaldığınız noktaya gelebiliyorsunuz fakat aynı şeyleri tekrarlamak biraz sıkıcı olabiliyor. Oyunun savaş sisteminde sayfanın bir yerlerinde göreceğiniz kutuda bahsedeceğim. Rakip ile aynı anda karar aldığınız ilginç bir sıralı mekanizma sahip.

TWOFM'nin gayet orijinal ve aslını oldukça başarılı şekilde bilgisayar dünyasına yansıtmış bir yapım olduğunu düşünüyorum. Özellikle masaüstü oyunları seviyorsanız bayılacağınızdan eminim. ⁷

+

- Masaüstü oyunu bilgisayara aktarması
- Oyunları AI sistemi ile oynatması
- Oyunun ağırlıklı olarak tek kişilik olması
- Wargame'nin aslında birer savaş simülasyonu olduğunu düşünüyordum
- Oyunun AI'nın bilgisayara göre oynadığını düşünüyordum

7

SON KARAR

Oyun sizi zorla kendinizi tekrarlatmaya itse de mazgisi bir şekilde hâlen oynamaya devam ediyorsunuz. Başarı bir masaüstü uygulaması.

SAVAŞ SİSTEMİ

Yazıda da belirttim gibi oyun sıra tabanlı olsa da düşman ve oyuncu aynı anda hamle yapıyor. Bu yüzden kendi hamlenizi karşıdaki düşmanın nasıl hareket edeceğini tahmin ederek yapmalısınız. İki kare ötenizde bir göbün mi var? Ya siz onun üzerine yürüyeceksiniz ya da onun sizin üstünüze saldırmasını önüyor aradaki kareye saldırı emri vereceksiniz. Bilgisayarın

eninde sonunda sizi öldürmesi gerektiği için sabırlı bir şekilde düşmanın saldırmasını bekleyerek, hareketini doğru tahmin edip saldırıma en mantıklı hareket. Ama bulunduğunuz yere demir attığınız zamanlarda da etrafınız kolaylıkla çevrilip, dayak mantağı olabiliyorsunuz. Oyunun savaş bölümünü satranc gibi ele alıp, bir değil iki adım ötede neler olabileceğini düşünün.



TEMPEST

Karayip Korsanları'nın Mount & Blade ile tanışması

İNUR KAYA

Karalar ne kadar mülayim ve dürtüst, denizler de o kadar gizemli ve ketum. Ufkun yanında dalgaların da sakladığı pek çok şey var; dokunacaklar, yüzgeçler, bebegi donuk bakan gözler... Deniz canlısı deyince akla ilk gelen yaratıklara ait olmayımlar hem de, gemileri sarıp sarmalayacak kadar büyük, dalgaları püskürtecek kadar devasa olanlar... Tek sıkıntı da bu olsa keşke, insanoglu bu ya, gemiler de birbirine dost değil, büyüler de. Tam bir keşmekeşe dönüşür, için içine bir de gökyüzü girince...

Tempest'i anlatmak için böyle bir paragrafa bile gerek yok aslında. Attığınız başlık gayet yeterli bir şekilde özetliyor durumu çünkü. Yine de oyunun kendince bir tarzı var, eşlik etmemek yakışık almaz.

KILIC BACISI MI DÖVER, JACK SPARROW MU?

Tempest, atmosferden ödün vermeden ve anlatımda çaba göstermeyi ihmal etmeden oyuncuya epey serbestlik taşıyan bir açık dünya oyunu. Gayet hoş bir eğitim bölümü var ve bu noktada bilmemiz gereken temel şeyleri anlatıyor bize. Görüyoruz ki, oyunun menü "tasarımına" gayet güzel örnek verilmiş. Mekaniklerin ince ayrıntılarının oyuncuya anlatılması konusunda aynı başarı sağlanamamış olsa da, metinler üzerinden anlatılan görevler gayet hoş bir şekilde sunuluyor bize. Arayış çok daha gösterişli de olsa, bu noktada Mount & Blade serisine ilk büyük benzerliğimiz yaka-

lıyoruz. Lakin dediğim gibi, oyun neyin ne işe yaradığını anlatmak konusunda gösterişe olduğu kadar başarılı değil. Çoğu buton derdini sadece resimler yoluyla anlatıyor ve oyuna ara verip eğitim bölümünde öğrendiklerinizi ucundan unutursanız, saf saf etrafa bakmanız işten bile değil.

Gemi kontrolleriye olması gerektiği gibi hantal, silahların dolum süresi de uzun. Mesafeye göre isabet bonusları ya da cezaları alıyoruz. Nişanlama ve doldurma otomatik olsa da, cephaneye tipini seçmek ve topları yönünü ayarlamak elimizde. Düşman gemilerini batırmak yerine bordalamak gibi bir seçeneğimiz de var, bu da uygun cephaneye seçerek yapabildiğimiz bir şey. Bordalama yaptığımızda kamera yakına giriyor ve düşman gemisine çeşitli bombalar sallayabiliyor, tayfaları yollayabiliyor, gemide kalıp menzilli savaşılan adamlarımıza hedef öncelliği belirleyebiliyoruz. Bu tarz detaylar oldukça hoş, en yakın örnek olan AC: Black Flag'e görsel anlamda yetişemese de stratejik derinlik daha fazla. Savaşta girmeden önce tayfalarımızı gemide nasıl konumlandırdığımız da önem taşıyan noktalardan. Kaptanımızın açtığımız beceriler de hem açık dünya etkileşimlerimiz, hem de savaşlara etki ediyor.

AÇIK DENİZ, AÇIK DÜNYA...

Açık dünyada ilerlemek savaş sistemiyle gayet bütünlükli. İsterseniz harıtaayı gerçek zamanlı dolaşabiliyor,

isterseniz de tek tuşla harita üzerinden ilerlemeye geçebiliyorsunuz. Gerçek zamanlı ilerlerken, yelkenleri ne kadar açtığınız, ertni, dalga hızı ve rüzgâr, hızınıza etki ediyor, hatta oyunun adına yarışır şekilde hortum da çıkabiliyor ki rüzgâr sizi kayalıklara sürüklerse kısıp kalabiliyorsunuz. Bu noktada gerçekçilik keyfimizi baltalamasın diye oyun akışını hızlandırma seçeneği de eklenmiş. Grafikler, özellikle iş dalgaları gelince, 300 MB yer kaplayan bir oyun için ziyadesiyle güzel bul arada.

Haritada ilerlerken tek yaptığımız görevler de düşman gemisi batırmak değil tabii ki. Ticaret oyunda büyük yer kaplıyor. Neyi hangi limandan sattığınıza göre aldığınız para değişiyor. Liman demişken, her limanın ait olduğu fraksiyona göre size sağladığı güzellikler var. Örneğin korsanların hâkim olduğu bir limana giderseniz, geminize oluşan hasarın belli bir kısmını bedavaya tamir ettirmek gibi bir şansınız oluyor.

Oyunun sıkıntıları genellikle mekanik bazı şeyler ve teknik sorunlar. Bunun büyük bir soruncüğü oyunda tek bir kayıt dosyası var. Ne yaparsanız yaptığınız bir noktaya giderseniz baştan başlamakta dışındayla bir seçeneğiniz yok. Her şey rağmen Tempest, sıkıntılarının güncellemeler ile giderilmesi durumunda, korsan oyunları ile ilgilenenlerimiz için epey umut vaat eden bir yapım. (7)



6

SON KARAR

Biraz eklemek yememizi lazım ama benzeri de pek yok yani

FALLOUT 4 NUKA WORLD

Sen bi' silahsın, eğlence parkına gidiyorsun...

ONUR KAYA

Hani bir kız görürsünüz de, bakıp bakıp güzel mi yoksa çirkin mi bir türlü karar veremezsiniz ya? *Fallout 4*, çıktığından beri tam da buna benzer bir hissiyat veriyor bana. Gerçekten, bir yandan oyunun görselliğine bakıp tasarımı harcanan emeğe salya akıttıysanız ve mekaniklerin Bethesda'dan beklenmeyecek seviyede nasıl bu kadar geliştirildiğine şaşırıyorum, diğer yandan bu güzelim dünyanın içinde kendine yer bulmuş canlılarla onları ummak harici şekillerle etkileşime geçemediğime hayıflanıyorum. İşte içine düştüğüm bu ikilemin doruğa ulaştığı nokta da *Nuka World*.

Fallout 4'ün konsept çizimlerini barındıran bir sanat kitabına göz atma şansını edinmişim. Şimdi düşünüyorum da, *Nuka World* için ayrı bir artbook çıkmazlarsa gerçekten yazık olacak. Çünkü bu eklenti paketinin gerçekten en güçlü olduğu taraf açık ara dizayn faktörü. Eklentiye adını veren *Nuka World*, *Nuka Cola* temalı bir eğlence parkı. Bizim de senaryo gereği bu parkın bölüdüğü beş adet, her biri farklı temaya sahip eğlence merkezini bir nevi fethetmemiz gerekiyor. Yeni haritamızın yüzölçümü *Far Harbor*'dan daha bile kocaman ve tasarımı harcanan emek sağ olsun, girdiğimiz mekânlara bize çeşitliliği bol keseden sağlıyor. Düşman tipleri hâlihazırda ana oyunda bulunanların biraz değiştirilmiş halleri olsa da, bulundukları noktaları sağladıkları tematik uyum yüzünden yine güne hoş geliyorlar. Eğlence parkının çeşitli bölümlerinde bulunan, etkileşime girilebilen nesnelerse "tasarım vakit geçirebilmeniz" sağlıyorlar. Bu açıdan paket harika.

HİKÂYE ARAYANIN EĞLENCE PARKINDA NE İŞİ VAR ZATEN?

Lakin *Nuka World* diğer her konuda sınıfta kalıyor. Yeni eklenen silahlar bile haritadaki çeşitliliğin hakkını verecek sayı ve çeşitliliği değil. *F4*'te en çok hoşuma giden noktaların biri olan toplanabilir nesneler daha bir çeşitlenmiş ama iş onları bulmaya gelince oyun sizi bir gram yönlendirmiyor ve tasarımı giden iş gücünün getirdiği tek olumsuz göze çarpıyor; mekânlara hiçbir ipucu verilmeksizin

içinde bir şeyler aramak için fazla karmaşık. Bu durum dergi, bilet vesaire avını gereksiz derecede zorlaştırıyor.

Görevler de bir *F4* klasiği olarak, eninde sonunda harekete eden her şeyi vummaya dönüyor. Senaryo zaten ilk bir saatte balon gibi söniyor desek yerli haydutlar tarafından mesken edilmemiş *Nuka World*'e gidiyor, tuzaklarla dolu çizgisel ve kapalı bir bölümü aşılıyor, ardından ne akla hizmetse *Nuka World*'ün kapısından her girenle seyirci önünde savaşı "haydutlar başkanı"nı öldürüp yerine geçiriyor. Ardından da parkın beş büyük parçasını ele geçirme görevi veriliyor bize. Bu görevi tamamladığımızda aslında ana senaryonun en anlamlı kısmını geride bırakmış oluyoruz ve haydutlarımızı yönetip Commonwealth'e saldırma seçeneğine kavuşuyoruz. Paketten keyif almak için kötü olmak zorundayız yani. Eğer iyi adam rolünüze devam etmek istiyorsanız, park içindeki bütün haydut nüfusunu karşınıza alıp üç büyük çetenin liderlerini haklamamız gerekiyor. Bunu yaparsanız da işleri fazla kısıtlıyor, *Nuka World*'ün esas içeriğinden mahrum kalıyorsunuz. Ouncuya tanınan bu sözde seçim şansı beni hiç memnun etmedi. Zaten yazım kısmı sıkıntılı, en azından iyi taklîm isteyenleri paketin kaymağından mahrum bırakmayacak bir ana görev yapısı oluşturulabilir.

Sizden istediğim, *Nuka World*'ü alıp almamak konusunda karar verirken aşağıdaki nottan ziyade bu son paragrafıma danışmanız. Çünkü *F4*'ün olumlu ve olumsuz yönleriyle zıt kutuplara çekilme durumu, sürükleyici bir hikâyesi olan *Far Harbor*'ın aksine *Nuka World*'de had safhada. Mesela senaryo mu istiyorsunuz? Kaçın, köşe bucağın kaçın. Oyun dünyasına yansıyan seçimler yapmak ya da en azından birbirine denk iyi ve kötü taraf ayrımı olsun mu istiyorsunuz? Başka kopya. *F4*'ün ortalama bir FPS'ye yakışacak kadar geliştirilmiş savaş mekanikleri size keyif mi veriyor, sürekli bir şeyler yapmak sizin için bir olumsuzluk değil mi? Yaklaşın o zaman *Nuka World*'ün yamacına. Ana oyundaki yarı-absürt tasarımı felsefesine bayıldınız mı? Koşa koşa gelin o zaman, daha güzeli burada! ()



NOTU:

6

Photo: apokaliptik dünyaya tenekeleme eğlence parkının ne kadar harika görünüyor



ERKEN ERİŞİM win one

O TÜR: Macera / Hayatta Kalma O YAPIM: Compulsion Games O DAĞITIM: Compulsion Games O DİJİTAL İNDİRME: 49TL (Steam)
O YAŞ SINIRI: 16+ O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz108-whf



Yıldız: "İstekler ve gökkuşaklarını arasında geçen bir evsiz hayat edin... Atmosferi anladınız."

WE HAPPY FEW

Mutluluktan kafayı yemek üzereyim!

SERPİL ULUTURK

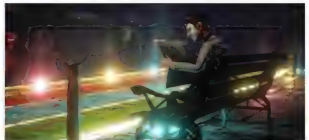
Yaşasın Erken Erişim! Bunca zaman laf ettiğim bu sistemi sevmek için iyi bir sebep buldum nihayet: Erken Erişim, sızi boş hayallerden korur. E3'teki gösteriminden ya da çıkan ilk trailer'dan sonra hayalinizde canlanan "o oyun"u saplantı haline getirmenize fırsat vermeden önünüze gerçekleri koyar. Böylece oyun son sürümüyle karşınıza çıktığında kendinizi aldatmış hissetmezsiniz. Keşke *No Man's Sky*'ın bir erken erişim sürümü olsaydı mesela... Ya da şöyle söyleyeyim; *We Happy Few*'un erken erişimi muhtemelen oyunun yapımcılarını çok

büyük bir iletişim krizinden kurtardı şimdiden.

Farkındayım, oyunda aradığımı bulamadığım sonucu çıkarıyor söylediklerimden ama hayır, ben şanslı azınlıktanım (happy few hesabı) çünkü *We Happy Few*'u tüm buglarına, tüm boş alanlarına, tüm tekrara bağlayan mekaniklerine rağmen acayip beğendim. Hatta tüm bunlar yapım sürecinde düzeltilebilir olduğu için oyunun bu eksik halini denemeden önceki beklenti seviyemin şu an hıpe çıktısını aşmış olduğunu da söyleyebilirim. Çünkü oyunun

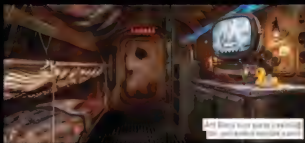
sadece tarzı değil, hikâyesi, görev yapısı, genel olarak da ruhu son derece sağlam geldi bana. İçine düştüğünüz bir dünyada her şeyi keşfederek, yol yordam öğrenerek, acı yoldan gerçeklerle tanışarak çok kendine has bir macera yaşama şansını buluyorsunuz *We Happy Few*'da. Bu maceranın nereye gideceği de büyük oranda size bağlı.

Tanıttım videolarından itibaren aldığım *Fallout* kokusu, *We Happy Few*'la geçen saatler boyunca keskinleşti. Evet oyun tür olarak RYO





**BİR YANDAN MUTLULUK HAPI JOY, DİĞER YANDAN DOWNERLAR
DERKEN İYİCE CESUR YENİ DÜNYA ETKİSİ YAYILIYOR ORTAMA.**



değil, çok daha basit bir hayatta kalma macerası ama hem geçtiği dönem hem de distopik öğeleriyle *WHP*'nin *Bioshock*'la *Fallout* arası bir yerde durduğunu söyleyebiliriz. Şahsen oyunun tüm olayı bu zannediyordum başlangıçta. Distopik bir 1960'lar hikayesi... Ama değil.

Biz Arthur Hastings'ın (Agatha Christie'nin Hastings'ıysa bir ilimciydi yâni). Hükümetin san'atçı biriminde redaktör (düzeltilen) olarak çalışan bir memuruz. Mutlakaşın mecburi oldu, bunun için de Joy denen uyuşturucu hapları dağıtıldı, insanların günlük surat maskelerini günlük hayata girme dayama etmiş, sahtekârlar kınlan bir öküze bürün, Dolayısıyla redaksiyon adı altında yepyeni sansür işleri, sistemin devamsı için çok kıymetli. İşte bu beraberlikleri cumhuriyetin sıradan bir gününde yine oturmuş gazeteler sansürlerken, aç hatıralarımız tekiyleyen bir habere rastlıyoruz ve hayattımı değışiyor. Karakterimiz o an mutluluk hapını almamaya karar veriyor, bu da her yerde çok, kulağı, inbarların olan polisin peşimize düşmesine neden oluyor. Elbette yakalanıyoruz. Cezamız göğüşkâslan ve ucnomları dınyayı Wellington Welldin kovulmak oluyor. Yıeni evimiz, Wellington Wells'i bağırlı bir ada olan Garden District. Burası savas sonrası için şehir görünümünde. Ayakta kalabilmiş nâla neredeseyle hiç yok. Toprak nâsl zehirlemişse yiecek bulmak mümkün değildi, buldunklarımız da çürük. Bizim gibi caza olarak buraya gonderilen diğer "downer" lar acılık ve mutsuzlukları kafayı yemeye başlamış. Geceleeri dördün dördün tokaklı bir gaz yayılıyor kimi yerlerden. Yıeni ilacı içmedikimiz pişman eden bir orama düşüyoruz...

OYUNCUYA SUNUMSUZ YAKALANMAK

Özetle, birbirinden çok farklı iki şehir var ve ikisi de harikulade detaylarla güzelleştirilmiş. Evet halen biraz bo-

sokaklar biraz fazla sakin, NPC'ler kopyala-yapıştır ama işin zor tarafına çözmüş bir oyun için bu boşluk hissini ortadan kaldıracak yeni görevler, yeni karakterler, küçük sürprizler hazırlamak işin eğlencesi olsa gerek. Tek ihtiyaç zaman.

Asıl sorun onunun "yayta kalmak" tarafında bana kalırsa. Karakterimiz açık-susuzluk-uytu düşülsü neydeyse The Sims'teki kadar sıkı. Eh, Sims'teki tiplerin bir yandan hükümet devrim gibi yan görevleri olmasındaki düşüncesiz bu We Happy Few için biraz fazla ağır olacağı dolayın bir rutine neden oluyor. Tam bir görevin ortasındayken karakterin uykusundan gelmesi ya da açlığın kritik seviyelerine inmesi oyundaki tempoya zarar veriyor. Hayır bir de zaten tonla bug var olur olmaz ölmenize neden olan... Yani şu aşamada oyunda ilerlemek biraz acı bir süreç. Umuymuyor ki tam süründe temel ihtiyaçlar bu kadar önemli olmaktadır. Bir de vaktimizin çok büyük kısmını envanter ekranında bir şeyler craftlayarak, malzeme düzenleyerek ya da görev bağlatmak mektuplar, notlar okuyarak geçirdiğimiz bir oyunda nasıl olur da arayüzü diğer gündeziye oyun zamanı duraklatmaz? Bug falan mı biliyoruz ama zaman çayr çayr oluyor oynadı. Hele arayüzdeki bilgilere biraz uzun sürüşünze, döndüğünüzde Arthur'u komada bulabiliyorsunuz. Sinir bozucu.

Oyun çıktığında daha pek çok şey konuşacaktık. Dünyası da, mekanikleri de, stili de uzun uzun bahsedelimeliydi hak eden bir oyun *We Happy Few*. Multitemelien Compulsion Games'in önceki oyunu *Contrast* gibi kıymeti sadece bir azınlık tarafından bilinecek ama her halükarda oyun dünyası için kalıcı bir başan olacaktı. Eğer bu süreçte simdiden dahil olmak isterseniz alın hemen başlasyon oynayama. Ama bir elinizde diğeri bulaş olsun dersanız acele etmeyin, çıktığında tekrar konuşusuz. ●

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

- Personal data is sensitive
- Not subject to public access



- **Attention and focus**
- **Stress and anxiety**
- **Memory and learning**
- **Emotional regulation**

SON KARAR

Montreal'de eski bir gramofon fabrika-
sında tasarlanıyor
'We Happy Few' Bu
ortamda filizlenebi-
lecek şeyler içinizi
tiryakörün kaçırmayın



O TÜR: Strateji O YAPIM: SomaSim O DAĞITIM: Kasedo Games O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam)
O DAHAŞI İÇİN: tinyurl.com/ogz-18-projecthr

Bolca yaşayışınız varsa hepsinin
ihtiyaşına da kulak vermelişiniz



PROJECT HIGHRISE

Müteahhitliğe puanı yetmeyenler üzülmesin

TARİK KAPLAN

Tycoon tarzı oyunlara karşı delice bir sevgim var. Hatta adında "Tycoon" ibaresini taşıyan hemen her şeyi sorgusuz sualsiz deneyebilirim ve bu konuda yalnız olmadığımı da eminim. Muhtemelen sen de sevgili okur, oyunu duyduğunda ya da resimlerini gördüğünde hemen tycoon oyunlarının verdiği o yepyeni bir şeyler üretip işleyişini izleme hissine kapıldın ve bu yüzden buradasın. O zaman müjdemii hemen veriyim: Project Highrise o sevdiğim yapı-ışlet-izle formülüne sadık bir oyun. Sadece, bazı yerlerine fazla sadık, bazılarına yeterince değil.

TEK SINIR KAT LİMİTİ

Amacımız bir gökdelen dikerek içerisindeki yaşamı kontrol etmek ve sakinlerin ihtiyaçlarını karşılamak. Bunu yapma yolunuzsa gökdeleni ekledikimiz katlara ne tarz bir ek yapmak istediğinizi seçmek şeklinde. Örneğin kocaman bir iş merkezi istiyorsanız çoğunluğu ofis odalarına ayarlayabilir, bodrumunuzda ofis çalışanlarının ihtiyaç duyulabileceği kargo, IT, damacana su dağıtım gibi hizmetleri bulandırabilirsiniz. Ya da bir apartman kompleksi yapmak istiyorsanız diyetim; kaç odalı olduğuna karar verdikten sonra farklı boyutlardaki dairelerden koyup içlerini nasıl döşenmesi gerektiğini belirliyorsunuz. Dükkanlar ve yemek yerleri de ekleyebileceğiniz diğer seçenekler.

Katlarınıza istediğiniz şekilde ayarladıktan ve her yere gerekli tesisatları (elektrik, su, gaz, kabolu televizyon ve telefon) döşedikten sonra, ayırdığınız alanlara ne tür bir müşteri çekmek istediğinizi belirliyorsunuz. Örneğin ofis alanı ayırdınız ama burada finans ofisi mi olsun istiyorsunuz yoksa emlakçılar mı gelsin? 1 yatak odalı bir eviniz var ama lüks bir daire mi olmasını istiyorsunuz yoksa daha mütevazı mı? Her tip odanın ve içinde yaşayacak müşterinin farklı ihtiyaçları ve kira miktarları oluyor. Genelde iyi bir ekonominin sırrı gerekli ihtiyaçları karşılayıp daha lüks daireler, büyük restoranlar, yüksek kiralı ofisler çağırarak geçtiği için eliniz

kolunuz bir miktar başlanabiliyor geçici. Servis alanlarınızda gerekli ihtiyaçların karşılandığına da emin olmalısınız yoksa işler çok çabuk sarpa sanyor.

BETONSAL EKOSİSTEMİN İHTİYAÇLARI

Ekonomiye ayrı bir paragraf açacağım çünkü burası biraz sorunlu. Sistem dediğim gibi, oda kiralara üzerinden yürüyor fakat gelir ve gider dengesini ayarlamak ciddi anlamda zaman alan bir iş çünkü her projenin başında çok az gelir ve çok fazla gideriniz olacak. Her günün gelirleri gece yansı eklendiğinden, günün başında binanızda istediğiniz eklemler sadece çok küçük bir kısmını yapıp, sonra bütün gün bombos oturuyor, diğer günün kiralarnı bekliyorsunuz. Gökdelen sakinlerinizin pek de izlemesi eğlenceli animasyonları yok, ayrıca günler en hızlı moda bile neredeyse 2-3 dakika civarında sürüyor. Dolayısıyla oyunun %30'u bir şeyler yaparak, %70'iye bekleyerek geçiyor ki o biraz sıkıcıy açıkçası.

Bir diğer problem de göstergelerin bu tarz bir oyun için hiç yeterli olmaması. Gelir-gider dengesi gösteren sayac, çoğunlukla yanlış işleyerek finansal planlarımızı bozarken, dairelerin ihtiyaçları ya da gökdelen sakinlerinin istekleri özellikle bakımınizi gerektiriyor. En çik kısmısa cözduğünüz sorunların çok geç algılanması. Telefon bağlantısı olmadı için mutsuz olan bir ofise kablo döşüyorsunuz ama 3 saat sonra çalışanların fazla mutsuz olduğu için pabını pırtısını toplayıp çıktığını görüyorsunuz, yaptığınız tüm masraf da boşa gitmiş oluyor. Böyle ufak ufak çok hata var maalesef.

Kusurlarına rağmen güzel vakit de geçiriyor hani. Eğer mimarlığa karşı bir ilginiz ya da bu tarz oyunlara özel bir sevginiz varsa göz atmanız kesinlikle değer. Sadece o bağımlılık yapıcı etkiden biraz uzak kalmış. O da olsa yıllar sonra bile açılıp oynanabilecek bir yapım olabilir; tıpkı Roller Coaster Tycoon 2 gibi. Belki de içtihadın ayrı şey mutsuz sakinler için bir kaldıraç ve biraz serinleyebileceğiniz bir havuzdur? (1)

+

- Adres ve iletişim bilgileri için
- Mimari sevenler için eğlenceli
- Aşırı yavaş oyun hızı
- Ekonomik yönetim
- Dükkanlar
- İşletim
- İşletim

6+

SON KARAR
 Ponamoye ne kadar büyükse, gitmesi gereken yolda bir o kadar uzun.

MOD MADENLERİMİZİ ÇIKARMAMIZA İZİN VERSELER...



GameFront

GAMEFRONT: DİRİLİŞ

Eski PC oyuncular GameFront'un kuyumunu biliyor. İnternet 2.0 boy göstermeden önce, oyunlarla ilgili ihtiyaç duyduğumuz tüm demo, yama, mod, trainer, save dosyaları, fragman ve ekran görüntülerini içeren başlıca site, 1999 doğum tarihli GameFront idi. Geçtiğimiz aylarda kardeş sitesi FileFront ile birlikte türlü sebeplerden kapılarına kilitlenerek hepimizi üzen GameFront, bu ay koca yürekli mod siteleri ModDB ve IndieDB tarafından satın alınarak, yeniden eski haline getirilmek üzere ayağa kaldırıldı.

Hâlihazırda site fonksiyonel, fakat eski günlerindeki kudretli miktardaki içeriğe kavuşması biraz daha zaman alabilir. Şu an ekip, sunuculardaki dosya yelpazesini genişletmek ve efsaneyi hayata döndürmek üzerinde uğraşmakta. Özlediyseñiz bir uğrayın; site eski gibi görünmüyor ama bu değişecek.

ESİLENME FAZLA İLERİ GİTTİĞİNDE

Bu haberimiz bana sorarsanız mod kültürünün ne kadar popülerleştikçiliğini ve oyun dünyasının en ileri seviyelerinde seyrettiğini süper bir göstergesi. "Bir süredir Bethesda'ya kuzmak için bir nedenimiz olmadı, hayırdır" diyenlerimiz için Bethesda nihayet huyunu sergiledi ve hepimizi rahatlatı: Fallout 4'e getirdikleri Far Harbor DLC'sinde yakın zamanda çıkmış başanlı bir New Vegas modundan ciddi miktarda (Ç)alıntı yaptıkları dikkatleri çekti. "Brain Dead" adlı görevde karşınıza

çıkan karakterler, yaptıkları görevin bazı detayları, F4'ten çok kısa önce New Vegas için yayınlanıp, burada sizlerle de paylaştığım mod Autumn Leaves'ten ciddi anlamda esilenmiş gibi görünmüyor. Benzerliklerin fark edilmesi üzerine Bethesda'dan henüz ses çıkmazken, internetin modcu kesimlerinde yükselen itirazlar sonucunda, Autumn Leaves'in yapımcısı dâhil birçok kişi aynı soruyu sordu: Böyle durumlarda mod yapımcılarına bir tür ithaf veya para verilmeli mi? Her durumda bildiğimiz şu: Eskiden oyuncular sevdiği oyunlara içerik katmak için mod yapıları - şimdi ise yapımcı modlardan ilham alıyor.

Uzak Doğu Yakınlaşıyor

Birkaç yıl önce Company of Heroes'a bir mod olarak çıkmış Far East War, 1937 ile 1945 yılları arasında Almanya, Rusya ve ABD'nin de roller üstlendiği Pasifik Cephesi'nde Çin ve Japonya arasında geçen ve sıklıkla popüler kültürde üstünden geçilen savaşın değişik

boyutları ve lineare hasatmosferini içeren, her anlamıyla dolu dolu bir ek paket gibi oynandı uzun süreler. Bu ay ise Steam Greenlight'ta boy gösteriyor. CoH seviyor ve daha fazlasını istiyorsanız, modu güdeltide öneriyor ve desteğini izlesimemeyi diyorum.



Naber!?

Naber sevgili okurlar! Bu ay beklediğim olmadı, piyasası No Man's Sky modlarıyla taşmayınca, ben de size basitlikte bulunabilen derinlikten biraz bahsedim dedim. Eskiden sevebileceğim türden oyunlara erişimim az olurdu; dolayısıyla yıl içinde ilgimi çekebileceklerin hepsini oynamak yerine, daha az sayıdaki oyunu daha derinlemesine oynardım. Günümüzün art arda yağan AAA oyunları arasında başınızın dönmesi kolay. Fakat şahsen oyunlara karşı asıl sevgimi, yalnız birkaç tanesini seçip, dosyalarını kurcalayacak, ayarlarını değiştirecek, modlayacak kadar sevince keşfettim. Her oyunun arkasında yatan dinamikler bütünü, değişkenleriyle oynadığınızda nasıl tepki verdiğini, perdesinin arkasındaki çarkları takdiri emnenin en güzel yollarından biriyi de mod yapmak. Benzeri bir maceraya atılmak için yeterli motivasyonu bulmanız, belki o zamana kadar da biraz ilham kapmanız dileğiyle, bu ayki haberlere göz atalım.

ERİM BİLGİN



VIZYON TARİHİ

18/11
2016

FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

Hanım koş, Amerika'ya bir çanta dolusu canavar geldi! HAZAL ÇAMUR

Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar? biz muggle'larla paylaşılan ve Hogwarts onaylı ilk kitabımızdı. Dünyanın en ünlü büyüzoologu Newt Scamander tarafından, beş kitap ve 100 ülke gezilerek hazırlanmış bu canavar rehberinin açılışında Dumbledore bir önsözle muggle ve büyücüleri sesleniyordu. Üstelik kitap Harry'ye ait olan bir kopya olduğu için de Harry ve

Ron'un kitap boyunca yazdığı komik notlar ve çiziklirmelerle doluydu. Hani YKY de Anadolu topraklarındaki muggle'lar için Türkçeleştirmişti, hatırladınız mı?

Şimdi diyorum ki, aynı isimle bir üçleme (tabii ilk filmin hasılatı karnı doyurursa) beyaz perdeye geliyor ve olay bildiğiniz gibi değil! Çünkü hiperaktif Newt Scamander'ın maceraları

nı bize tek tek canavarları tanıtmayacak. Aksine o, uzun süren doğal hayatıttaki inivazından sonra New York'un göbeğine gelerek Amerikalı büyücü ve muggle'ların (Amerikalılar No-Maj diyor) hayatını birbirine katacak.

Yönetmenliğini daha önce dört Potter filmi yönetmiş olan David Yates'in yaptığı ve senaryosu bizzat Rowling tarafından yazılan film,



1920'ler Arması'nda geçiyor. Ancak Amerikalı büyüycüler ve sıradanlarınsa aracı oldukça açık. Mesela İngilizlerin aksine, Amerikalı büyüycüler *No-Maj* (no-mage'den türetilmiştir) dedikleri mucgule'ları taran uzak duruyor. Ne dostluk, ne evlilik... O derece. Bunun altındayla Salem Cadi Mahkemeleri'nin korkutkun Amerikalı cadda ve büyüycülerin üzerindeki etkisini yitirmesi olmasa yatıyor. Ancak senaryoda ikinci bir Salem' arzulayanlar da var. Bir *No-Maj* ve büyü dümanı olan Mary Lou (Samantha Morton) karakterinin başı çektiği 'Yeni Salem Hırsızları Cemiyeti'nin amacı açıkça bu. Onun karşısında da Amerikan Büyücü Topluluğu'nun onantik lideri Seraphina Picquery (Carmen Ejogo) var. Dahası, Newt'in bir çanta dolusu canavarının ortada film atmaya başlaması, birbirine giren seçim kampanyaları ve Amerikalı büyüycüler arasındaki karmasa büyüölgümüz Newt için belki de taşıyabileceğinden çok daha fazla Şaka şaka, Newt Scamander yazarı.

Newt Scamander rolünde müthiş derecede başarılı oyuncu **Eddie Redmayne**'i göreceğiz. Fragmanlardan anlayacağınız üzere kendisi rolü

adeta yaşayıcı Amerikalı bir seherbaz olan Percival Graves rolündeyse ünlü oyuncu **Colin Farrell** var. DC Sinematik Evreni'nin fişini **Ezra Miller** da detayları şırbı saklanan, içine kapaknık, seherbaz Graves tarafından kullanılan Credence rolünde ol-
tu. Bu arada Credence, Mary Lou'nun evlatlık oğlu. Ah, bir de Goldstein kız kardeşler var tabii. Tıla **Katherine Waterston** ve Queenie **(Allison Sudol)** Amerikalı cadılar olarak Newt'e eşlik ede-
cekler. Son olarak, Amerikalı cadı ve büyücüler *No-Maj*'lerden ne kadar uzak durursa dursun, **Jacob (Dan Fogler)** adlı *No-Maj*, Newt ile epey sıkı fikri olacak. Hatta fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla komik bir ikili olacaklar.

Bu filmle birlikte J.K. Rowling ilk kez Kuzey Amerika'nın Cadılık ve Büyüculük Okulu olan İlvermorny'den bahsetti. Sonra da onu Brezilya, Afrika ve Japonya'daki okullar takip etti. Filmin Pottermore'a böyle de güzel bir katkısı oldu.

18 Kasım günü ilk film vizyona giriyor. Asalarınızı, şapkalarınızı ve süpürgelerinizi şimdiden hazırlamayı unutmayın!

NEWT SCAMANDER KİMDİR?

★ Tam adı, Newton Artemis Fido, Newt Scamander'dır. Newt, parlak ve renkli bir çeşit semenderdir. Artemis, Yunan av tanrıçası. Fido ise Latince "sadık" anlamındaki yaygın bir köpek ismidir. Soyadı olan Scamander da "sakamander" ya da "semender" çağrışımı taşımaktadır.

★ Ö bir Huffpuff. Dahası, yepyeni Eddie Redmayne de Poyazimom da bir Huffpuff imiş.

★ **Arrest e kıvrakları** bir **Nigori** beşimektir. **Nigori** bir **Arrest** yaratıkları **Arrest** de **Arrest** başlar.

★ Kızlar Hogwarts'tan mıdır
olan Nani, Piyale okutana gidiyor
ve atmasına Dumbledore'a karşı
çıkıyor. Atması nedensiyse Hagrid
ile aynı imtihan yaşamını tahliat
bir yalvarla tahliatıya atıyor.

★ **Chimayevlarning yotida** ilohatlar
kryaila qok daha rahai hmon
maktili

- ★ Mardin Hıyranı kurtuldu
- ★ Samsun Bakanlığı'nda Ev Çözeltileri, Yemektanılarının Dağılımı'nda

Karlıhan'ın sirtlanmasında 1991
sirtlanıp, Ejderha Anlatımları ve
Koskumalen Rüyası ile ilgili bir
şekilde çalışmıştır. Ayrıca
Yeni Dünya Yayıncılık'ta yayın
tutulmuştur.

★ Harry'nin arkadaşları arkadaşları
Luna ve geyi Rolf da birer büyücü-
lük. Rolf ise Newt'un torunu!



NETFLIX

BİZİ UYUTMAMAYA AND İÇMİŞ!

Hem de artık Türkçe olarak

EREN ERYÜREKLİ

Bundan birkaç ay önce Türkiye pazarına giren Netflix, 22 Eylül 2016 günü Çırağan Sarayı'nda düzenlediği özel etkinlikte artık tamamen Türkçe olarak hizmet vermeye başladığını duyurdu. Türkçeleşen arayüz, bolca yerli içerik, %80 oranında Türkçe altyazı ve TL ile ödeme imkânı bu büyük güncellemeyle gelenler arasında.

Etkinlikte konuşan Netflix CEO'su Reed Hastings 20 yıl önce bu noktada olacağını hayal bile etmediklerini ifade ederek Netflix'in başarısının aldıkları risklerin ve doğru pazarlama stratejilerinin bir ürünü olduğunu belirtti. Yerel içeriğin öneminden bahseden Hastings özellikle yerli dizilerin yurt dışında tanınmasında da Netflix'in önemli rolü olacağını söyleyerek, yerelde Vodafone ve Vestel gibi firmalarla iş ortaklıklarını duyurdu. Benim tahminim yeni model Vestel TV'lerde bir Netflix uygulaması ve belli bir müddet ücretsiz üyelik gibi seçeneklerin olacağı. Vodafone içinse abonelere çeşitli avantajlar ve kampanyalar olacağı öngörülebilir.

Tabii konu Türkiye olunca işin ucu dönüp dolayı AKN durumlarına bağlanıyor. Hastings bunun için özel bir servis sağlayıcılığına soyunmayacaklarını ifade ederek "Netflix'in görüntü kalitesi internet hızına göre şekillenecek" dedi. Yani 3 kuruş 5 köfte gibi bir durum söz konusu değil, herkes bağlantısı kadar kaliteli izleyebilecek. Var olan 3 adet üyelik planında 4K görüntü kalitesi

üst sınır olarak görünürken, en düşük aylık ücret 15,99 TL olarak belirlenmiş. Malum korsan sitelerle mücadeledeyse sabırlı bir taktik izleyeceklerini belirtiyorlar.

Biraz da kendi tecrübelerimden bahsetmem gerekirse; öncelikle Netflix'i denediğim 3 platformda en iyi randımanı tablet ve telefondan aldım. Oralarda AKN devredeyken standart 720p çözünürlüğünde akıcı bir yayın alabiliyordum ama aynısının PC için geçerli olmadığını söylemeliyim. Birkaç dizi ve belgesel haricinde hemen her yerde Türkçe altyazı ve birçoğunda da seslendirme mevcut. Hint ve Güney Kore içeriklerinin bolluğusa beni şaşırttı doğrusu. Ayrıca yerel yapımların bazılarının İngilizce dublaj ve altyazı seçeneğiyle gelmesi erişilebilirliklerini arttıracaktır.

Önemli bir konu da şu an Netflix'te hiçbir Disney içeriğinin bulunmaması (Indiana Jones filmleri hariç). Yani ne Marvel, ne Star Wars ne de Pixar filmleri mevcut. Bu büyük eksiklik, yapılan anlaşmayla Netflix'in Amerika'daki tek resmi Disney yayıncısı olmasıyla giderildi ama dünyanın geri kalanında ne olacağı şimdilik meçhul. İç yapımlara da ağırlık verecek olan Netflix'in %50 gibi büyük bir oranda orijinal yapıma sahip olmak için çalıştığı biliniyor. Türkçe içeriğe hevesli olmayanlarımız için "önerilenler" menüsünü temizlemek biraz sıkıntı olacak tabii ama ne deryelim, hayırlı olsun herkese şimdiden. Uykusuz gecelerde iyi seyirler.





DEATH NOTE FİLMİ DOĞRU YOLDA

Yapımcı/Yazar Jeremy Slater başka projelerle zaman geçirmesi yaşadığı için çıkmak zorunda kaldığı Netflix'in Death Note projesi hakkında oldukça olumlu sözler sarf etti. Ona göre yapım özgün materyalin ahlaki ikilemlerine oldukça sadık bir yapıda ilerleyecek ve gençlerin başrolünde olduğu

bir Heat tadında olacakmış. Hatırlarsanız o filmde Robert De Niro ve Al Pacino'nun kıran kırana hırslı polis mücadelesini izlemiştik. Tabii buradaki taraflardan birinin doğüstü güçleri olması işlerin rengini epey değiştirecektir. Doğrusu heyecanlandım şimdi yeniden. Film önümüzdeki yıl çıkacak.



NEIL GAIMAN'DAN İSKANDINAV MITOLOJİSİ

Fantastik edebiyatın rock-starı Neil Gaiman yine şanına yakışır bir projeye geri dönüyor. Ustat bu sefer İskandinav Mitolojisi öykülerini kendi üslubunca anlatacak. Mevzulara yabancı olmadığımız Amerikan Tanrıları, Sandman ve Beowulf'tan biliyoruz. Buna benzer çalışmalarını daha önce Hansel & Gretel ve Uyuyan Güzel uyarlamalarında görmüş ve beğenmiştik. Kitap 'Subat' ta İngilizce olarak raflara düşecek.

BATTLE ANGEL ALITA KADROSU TAMAM GİBİ

James Cameron yıllardır bir türlü çekmeyi başaramadığı manga uyarlaması Alita: Battle Angel projesini nihayet yönetmen Robert Rodriguez'e emanet etmişti geçen aylarda. Rosa Salazar'ın Alita olarak seçilmesinin ardından Christoph Waltz ve Jackie Earle Haley de kadroya eklenmişti. Geçen yıl Deadpool'un karşısında Ajax olarak izlediğimiz Ed Skrein ise kadroya katılan son isim oldu ve şansını bu sefer de cyborg kızımızın karşısında deneyecek. Hazır Ghost in the Shell uyarlaması da umut vaat edici şekilde geliyorken Alita'ya ve arkasındaki James Cameron ismine güvenimiz tam. Geriye 2018'i beklemek kalıyor sadece.



SAM NEILL, JURASSIC WORLD 2'DE OLMAYACAK AMA...

Bir süredir ortalarda gözükmeyen usta aktör Sam Neill bir anda iki açıklama yaparak gündeme oturdu. İlk dinozr hayranlarını üzecek cinsten. Aktör, Jurassic World 2'de yer almayacak! 'Açıkçası Dr. Grant'ın önce travmadan sonra kendine gelebildiğine inanmıyorum. Ya paleontolojiyi bırakıp kendine başka bir iş kurmuştur ya da çoktan ölmüştür' diyerek seriyi geri dönme ihtimalini ortadan kaldırdı gibi. Üzdün Neill

Reyiz ne diyelim. Öte yandan kendisi Thor: Ragnarök'te kısa bir rolünün olduğunu da ekledi (sette olduğu 4-5 günün çoğunda yönetmene çay demlediğini belirtmiş). Jeff Goldblum'la birlikte sahneleri var mıdır bilemiyoruz ama ikiliyi Jurassic Park'tan yıllar sonra aynı filmde görecek olmak heyecan verici. 3. Thor filminin kadrosu bu son eklemeyle birlikte epey şenlikli oldu, gözümüz yollarda.



ABRAHAM VAN HELSING

İnsan doğasının kendini gerçekleştirmek, daha ileriye gitmek için bulduğu en somut yollardan biridir çatışma. Kendi hayatlarımızdaki sayısız mücadelenin o alevi yaratan tek bir kıvılcım, tek bir çatışmadan doğduğunu biliriz. Hayali karakterler de işte bu sayede içimize işler; onları böyle sevip kabullenir veya nefret ederiz. Çatışması olmayan, kendiyile ve dünyayla bir mücadelesi bulunmayan karakterin kalıcı olamayışının nedeni biraz da bu. Örneğin hemem hekes Dracula'yı ve onun kötücül yöntemlerini, planlarını bilir ve cazibesine kapılır ama ziddinin gücüdür Dracula'yı bu kadar unutulmaz kılan. Zor ve meşakkatli yollarla öldürülebilir ancak ve bu zorluğa katlandığı için duyduğumuz saygıdır bu ölümsüz vampirin efsane kılanı. Yani Dr. Abraham Van Helsing'e, karanlığın karşısına korkusuzca dikilen ışığa duyduğumuz hayranlıkte.

KARANLIĞA KARŞI MUKTEDİR OLMA SANATI

Bram Stoker'ın ölümsüz eserinde Dracula'ya karşı savaşan grubun akıl hocası, lideri ve koruyucusudur Dr. Van Helsing. Her ne kadar genel bir canavar ve vampir avcısı sıfatı üzerine yüklenmiş olsa da kendisi öncelikle deneyimli bir tıp doktoru, filozof ve ansiklopedik bilgi dağarcığıyla son derece yetkin bir bilim insanıdır. Fakat bu bilim insanı kimliği onun tek silahı değildir elbet. Celiklen iradesi, güçlü yapısı, kötülüğe karşı olan mukavemet gücü ve yürekten inancı bir olmaları da badiireleri atlattırmasınla çokça yardımcı olmuştur. Açık fikrilerdir. Onu hem eski halk masallarından fırlamış yaratıkların modern insanlara açıklıkları, hem de iletişim için telgraf kullanıp hipnoz yaparken görülebilirsin. İnancı bir Katolik olmasından dolayı ölmüş oğlunun yasını, ömür boyu tutar ve delirmiş karşını boğamayı reddeder, zira ona göre gerçekte bir eşi olmasa

İNANCIN VE BİLİMİN KESİŞİM NOKTASINDA BİR YALNIZ SAVAŞÇI

EREN ERYÜREKLİ



da kilsenin buyruğu böyledir ve buna saygı göstermelidir. Vampirleri karşı savaşta ne sadece inanc, ne de sadece bilim yeterlidir. Bu melun varlıklarla mücadele edecek kişi iki tarafın silahlarıyla kusanmalı ve elinden geleni yapmalıdır. Bu yaşlı Hollandalının cakmak cakmak yanarı mavi gözlerinden akan zekası ve karlıması Dr. Seward ve diğerlerine ilham verecek düzeyde güçlü olmakla beraber, anda bir İngilizceyi katlihanı de ihmal etmez kendisi.

HER DEVRİN ADAMI

Van Helsing çağların ötesinde bir karakter ve yazıldığı 1897 yılından bu yana sayısız kâr karşımıza çıktı. Hugh Jackman'ın aksiyon adanar canavar avcısıdan, Anthony Hopkins'in tediyici edid müzmin bilgesine, oradan da yakışıklı anime karakterlerine kadar farklı yorumlara mlasat bir karakter kendisi. Örneğin Martin Mystère'nin bir öyküsünde 1475 yılında bir vampire çevrilmiş fakat sonradan Dracula'yı öldürmeyi başanp karanlık Londra sokaklarında karından Jack'in zihni sürmüş, bir diğer macerada ise Marvel evrenine konuk olup Apocalypse'e yardım ederken Dracula'ya karşı savaşmıştır. Diablo stilindeki Adventures of Van Helsing oyununda onun oğlunu yöneterek karanlığın yaratıklarına karşı savaşmışlığımız da var. Egzantrik bir karakter olmanın ötesinde bilim ve doğaüstüne eşit mesafede durması onu her devrin adamı yapmış ve özü korunarak çok çeşitli versiyonlarının türemesine yol açmıştır.

Düşman her ne olursa olsun, metotları ne kadar vahşice çözümler içerirse içersin Van Helsing daima iyiliğin yanında olmas, ahlaki, motivasyonlarını koruyarak yarınakların da yoldan çıkmasını sağlamıştır. Bu zamanla meydan okuyan ihtiyarın maceralarından daha çok ekme çıkar insanlığı.



VAMPIRLERE KARŞI SAVUNMA REHBERİ

+ İSKELET ANAHTAR

Dracula'nın, Londra'nın izbe yerlerindeki türlü zindanlarını ve şatosundaki bazı odaları açan bu maymuncuk benzeri anahtar, Helsing'in el becerisinin ne kadar gelişkin olduğunu bir kanıtı değilse nedir?

+ SARIMSAK

Bildiğiniz düz sarımsak, Vampirler onu pek sevmiyor ama insanlara da yofurtsuz yemelerini önermiyoruz. Siz yine de bulundurun evde biraz. Hastalarınza yersiniz antibiyotik niyetine.

+ GÜMÜŞ HAÇ

Gümüş objeler çoğu doğaüstü varlığa iyi gelmediği gibi vampirleri de gıcık ediyor, özellikle haç şeklinde olduklarında. Mermi halinde de etkililer tabii.

+ KUTSANMIŞ EKMEK

Amsterdam'da okutulup üfletilmiş Katolik Kilisesi onaylı ekmek. Çevrenize kırntılarını serptiğinizde vampirlere geçit vermeyen bir bariyer oluşturan bu kutsal ekmek taneleri dara düştüğünüzde en kral çözümlerinden biri.

+ ALTIPATLAR VE GÜMÜŞ HANÇER

Karşınızda Dracula'nın mobları varsa onları hızlı yoldan halletmek için süper ikili. Her ne kadar altıpatların gümüş kurşunlarını temin etmek biraz zahmetli olsa da teke teke hançer ve (varsa) musta ile katliam yaratabilirsiniz.

+ ÜVEZ AĞACI MEYVESİ

Cocukken plastik borudan içtiğiniz üvedim günlerdeki gibi bu minik meyveleri de ölümden dirilmiş yaratıkların kafasına gözüne atarak onları uzaklaştırabilirsiniz.

biliyorsunuz.

+ YABANI GÜL DALI

Bunu vampirin tabutuna koyuyorsunuz ve arkadaşı hareketsiz kalıyordunuz. Geriye sadece sersemleyen vampirin işini bitirmek kalıyor.

+ TAHTA KAZIK VE ÇEKİÇ

Bir vampirin işini bitirmek demek, tabii ki kalbine tahta kazığı çakıp kellesini de sultamak demek. Kının kalbine kazık çaksanız öte dünyayı boylar ama vampirlerde ayrıca etkilidir.



JOKER'İN AĞZININ CEVRESİNDEKİ YARALAR NASIL OLDU?

Nolan'ın yönettiği The Dark Knight filmindeki unutulmaz Joker Eptemesi, farklı zamanlarda yüzündeki yaraların nasıl olduğuyla ilgili farklı hikâyeler anlatır. "Bunların herhangi biri gerçek mi yoksa hepsi uydurma mı?" "O yaralar aslında nasıl oldu?" sorularının gerçek yanıtlarına bir muamma.



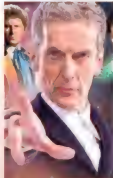
O TOPAÇ DEVRİLİYOR MU?

Gene Nolan'ın unutulmaz filmlerinden biri olan Inception'ın son sahnesinde başka karakter Dom, rüyada mi yoksa gerçekte mi olduğunu anlamasını sağlayan topacı çevirir.

Topaç döner, döner, bir an devrilir gibi olur ve... film biter. O sonun aslında mutlu bir son mu, yoksa koca bir aldatmaca mı olduğu bilmezse sonsuza kadar seyirciyi çıldırtacaktır.

ÜÇ İSTİRİDEYE KABAĞU NASIL KULLANILIR?

1993 yapımı Demolition Man filmi'nin asla açıklığa kavuşmamış bu sahnesinde, 1996'da dondurulan polis John (Sylvester Stallone) 2023 yılında yeniden çözül-dükten sonra tuvalete gider ama tuvalet kağıdının olması gereken yerde sadece üç tane istirideye kabuğu vardır. Daha sonra tuvalet kağıdının bitmiş olduğunu söyleyince odadaki herkes güler ama o istirideye kabuklarının nasıl kullanı-lacağı bir sır olarak kalır.



DOCTOR WHO'NUN GERÇEK ADI NE?

Aslında belki de bunu bil-mememiz daha iyi olur zira Doctor'un gerçek adının zaman lordlarının geri dönüşü için gerekli sinyal olduğu söylenir. Gene de insan merak ediyor işte.

CEVABINI BİLEMEYECEĞİMİZ SORULAR

Hani bazen bir şey olur, bir soru sorulur ama bir şeyler yarım kalır. Havada asılı kalan bir soru işareti zamanla tozlanır, çürür, dökülür ama hiç çözülmez. Cevabı bilinmeyen bir soru vardır orada ve belki de asla bilinmeyecektir... İşte o soruları toparladık bu ay.

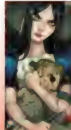


42'NİN SIRRINI NE?

Otostopçu'nun Galaksi Rehberi çok çilgin bir bilimkurgu klasiği olmasının yanı sıra zekâ fışkıran esprilerle de dolu bir kitap. "Hayat, evren ve her şeye dair en önemli soru"yu cevaplama işi yapılmış bir süper bilgisayar, cevabı bulmak için tam 7.5 milyon yıl boyunca aralıksız çalışır ve nihayet cevabı yaptırır: 42. Peki ama soru neydi?

ALICE GERÇEK-TEN DELİ Mİ?

Alice Harikalar Diyarında'nın arada kaçak yapan bir zihinden geçirilmiş hali gibiydi American McGee's Alice ve Alice de tam olarak bu sebeple Rutledge Timarhanesi'ne kaldırılıyordu. Ama...

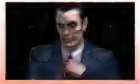


PULP FICTION'DAKİ ÇANTANIN İÇİNDE NE VAR?

Allah aşkına bir cevaplanırsın bunu! O altın gibi parlayan, görenlerin ağzını açık bırakan, Vincent'la Jules'un başına bu kadar iş gelmesine sebep olan o süssüz, siyah çantanın içindeki neydi? Ne var o çantada?

G-MAN ASLINDA KİM?

Bu madde aslında artık tamamen bitmiş olan umutların da tescididir. Zira belki olur da bir gün Half Life 3'ü göreceğsek cevabını öğrene-bileceğiz bir soru bu ama nerede? G-Man, hakkında onlarca teori bulunan ama asla emin olunamayan bir karakterdi.



SAMUS ARAN HEP KADIN MIYDI?

Soru ilk bakışta ilginç gelebilir ama şöyle düşünün, 1986'da çıkan ilk Metroid oyununda Samus zırhını hiç çıkarmadı ve asla cinsiyetiyle ilgili bir imada bulunulmadı. Exo zırhının içerisindeki karakter başlan-çığta bir erkek olarak düşünülmüş, sonradan bir pazarlama hilesiyle değişikliğe uğramış olabilir ve bu güçlü bir ihtimal.

HANDSOME JACK'IN GERÇEK YÜZÜ NASIL?

Garip bir mizah anlayışı olan çilgin bir kötü adam ama yüzü daima bir maskenin ardında gizleniyor. Adı Yakışıklı Jack. Ama gerçekten yakışıklı mı yoksa bu da kandırmacalarından, laf oyunla-rından biri mi asla bilemeyeceğiz.



ÇİZGİ ROMAN



INHUMAN #1 YENİDEN DOĞUŞ

HANGİNİZ INHUMAN?

Marvel evreninde son zamanlarda adı fazlaca geçen Inhumans, nihayet dilimize çevrildi. Sinematik evrende iş yapar mı kısmı çoktan "tabi be oğlum" kavramına gelen Zalımlarımız (tamam bu jakayı; bir daha yapmayacağım, söz) okurlardan tam not almıştı zaten. Eee Agents of Shield'da izleyiciyi memnun edince sinematik evrende bir Guardians of the Galaxy etkisi yaratacak bence. Süper insan, mutant derken şimdi de yeni dostlarımız Inhumanlara bir bakalım. Stan Lee ve Jack Kirby tarafından yaratıldığını bir belirtelim önce. Milyonlarca yıl önce insanlar daha mağaralara geysik falan çizerken Kree adında uzaylı bir ırk tarafından deneyeşen maruz kalır. Zamanla homosapiens'den daha hızlı evrimleşen Inhumanlar artık aramızdadır. Kısaca Inhumanların tarihi böyle başlıyor. Gereklili Şeyler tarafından basılan Inhuman'da; insafsız tiranımız Thanos yüzünden Inhumanların kralı Black Bolt, evleri olan Attilan'ı yok etmek zorunda kalıyor. Ama Black Bolt'un daha büyük bir planı var. Zira içimizde saklanan Inhumanlar Attilan'daki patlamayla yayılan bir gaz sayesinde açığa çıkıyor. Tahmin edersiniz ki bu durumdan hoşlanmayanlar var ve bazı kimselerse bunu kendilerine bir silah olarak kullanmaya çalışacaklar. Bu durum karşısında neler yapacağı çok mühim olan Inhumanların kraliçesi Medusa ise ailemin süper kahramanları Avengers'la omuz omuza çalışacak. Inhuman dünyasına adım atmak için biçilmiş kaftan olan bu seri tüm Marvel evrenini ufaktan şekillendiriyor. —Emre K

EDİTÖRÜN NOTU: Hazır sinematik evrende boy göstermeden ortamlara hâkim olmalık bir seri.

★★★★★

OLD MAN LOGAN VOLUME 1: BERZERKER

İŞLEYEN ADAMANTİYUM
İŞİLDAR

Vision hakkındaki görüşlerimi belirtirken söylediğim gibi, Marvel'in ANAD döneminde doğru düştü pek az seri var, nitekim bu ay da bir başkasına geldik: Old Man Logan. Moon Knight ve Extraordinary X-Men serileriyle beraber, İhtiyar Logan'ın yazımını da üstlenen Jeff Lemire, aslında Süper Kahraman hikâyelerinden ziyade Essex County ve Underwater Welder gibi bağımsız eserleriyle ün kazanmış bir yazar. Brian Michael Bendis'in Secret Wars için yazdığı Old Man Logan hikâyesinin kaldığı yerden alıyor senaryo yumağını, başlıyor örmeye. Bilen bilir, Avengers'dan X-Force'a her yerde karışmaya çıkıp bir yandan da mutant okulunun müdürlüğü yapan, her an her yerde bir karaktere dönüşmüştü Wolverine. Hugh Jackman sağ olsun her yerden fırlayan yakışıklı jöne dönüşmeden önce daha yaşlı, daha huysuz, çirkin ve epey de babacan bir tipteydi. Balonu da şişip şişip Death of Wolverine hikâyesinde patlamıştı. OML, yaşadığı şeyler yüzünden yaşlandıkça acımasızlaşmış kahraman tiptemesinin harika bir örneği olmuş. Kötülerin güç birleştirmesi durumunda işlerin nereye varabileceğini kendi dünyasında gören Logan, olabilecek engellemek adına acıma duygusundan hepten feragat ediyor ve OML çıkan işler arasında ilk üç yerleşiyor. —Onur

EDİTÖRÜN NOTU: Eski Wolverine'i özleyenler işi gücü bırakıp gelsin; kavgaya var! ★★★★★





EN ENERJİK

YÖNETMEN: John Carney • OYUNCULAR: Ferdia Walsh-Peelo, Mark McKinnon, Lucy Boynton • İMKB NOTU: 8,1

SING STREET

Bazı hayaller bir altı telli kadar yakındır



Fazla zelim ki birine aşık oldunuz, onu nasıl edilemeyeceğinizi bilirsiniz? Paranız varsa seçenekler yoluna gül yaprakları dökmekten, pahalı hediyeler almaya veya küçük masrafları kapınmadığınız çığır tatillere kadar çoğalabilir. Peki ya beş parasız ve liselsizseniz, ayrıca elinizde sadece A-hadın Take on Me'yi söyle böyle söylemeye yetecek kadar vokal yeteneğiniz ve o an uyardığınız hayali müzik grubunuz varsa ne yaparsınız? Ha bir de İrlanda gibi skatlı bir yerdesiniz son olarak.

Tabii ki gerçek bir grup kurarsanız!

Sing Street'in konusu aslında yukarı böyle bir şey işte. Aile-sinin ekonomik sıkıntılarından ve bozama arifesinde olmasından dolayı Katolik esaslarına bağlı daha ucuz bir işeye yerleştirilen Conor'un, bu hayalini gerçekleştirmeye öyküsünü anlatıyor SS. Okul kendini fena halde darlatmıyormuş gibi bir de ona bulaşan tiplerle uğraşması gerekir Conor'un, zaten başı dumanlıdır ve önceleri sadece sevdiği kızla ulaşmanın bir yolu olan müzik zaman içinde büyüyüp, kendini keşfedip dışa vurma yöntemine dönüşür. Sadece onun da değil, oradan buradan toparladığı ve derme çatma imkanlarla müzik yapmaya çıkan yaşlı gençlerden kurulu grubu da onunla birlikte gelişip hayatlarına anlam katma çabasına girerler.

Tüm bunlar o kadar akıcı ve eğlenceli bir kurgu içinde verilmiş ki izleyen resmen içim ısındı. 80'lerin çığır atmosferi-

rinde geçen film, dönemin çoğu önemli müzisyeni ve grubuna saygı duruşunda bulunmayn da ihmal etmemiş. The Cure, Duran Duran, David Bowie, Depeche Mode gibi isimler genç Conor'ı ediliyor film boyunca, onu biçimlendirip değiştiriyor.

Tüm bu şamanatın arasına özellikle Conor'un ağabeyi Brendan ve esas kızmız Raphina üzerinden çok güçlü ve rahatlıkla bağ kurulabilecek dramatik kısımlar da serpiştirilmiş. Dönemin hızı tüketime geçiş yapan hiperaktif dünyasına direnen İrlanda'nın bunalımlı profili Conor'un ailesi üzerinden gerçekçi bir şekilde verilirken, müzikli kısımları hayalle gerçekli harman etmesi tesadüf değil. O dönemin gruplarına has çığır video kliplerin neden böyle olduğundan tutun da müziğin yapısını ne kadar güçlü şekillendirebilen bir güç olduğuna kadar değişen birçok noktaya değinmiş yönetmen Carney.

Filme hayran olarak güldüğüm çok oldu (özellikle Riddle of the Model'in amatörükten yıkılan klibini). Yer yer hüznlen-dim de biraz. Hatta farında olmadan tüm filmi yüzümden bir tebessümle seyrettiğimi de bitirdikten sonra ağlayan yüz ka-larından anladım. Son olarak Metal Gear serisinin yaratıcısı Hideo Kojima'nın filmi 2016'daki en sevdiğim yapıyı olarak ilan ettiğini de hatırlatayım. Reyiz diyorsa var bir bildiği.

Gençliğin saf romantik hayallerine karşı gerçeklerin sert ruhsuzluğunu koyan filmi bitirdiğinizde iyi hissedeceğinizi garanti ediyorum.

MÜZİKLE BÜYÜMEK



■ DIRTY DANCING (1987)

1987 yılında Amerika'da çekilen, John Macgregor tarafından yönetilen, Patrick Swayze ve Jennifer Grey'nin başrolde olduğu bir romantik dans filmidir. Film, bir yaz tatile giden bir kızın, bir dansçıyla tanışması ve onunla dans etmesi üzerine odaklanmaktadır. Film, 1987 yılında Amerika'da en çok izlenen film olarak seçilmiştir. Film, 1987 yılında Amerika'da en çok izlenen film olarak seçilmiştir. Film, 1987 yılında Amerika'da en çok izlenen film olarak seçilmiştir.



■ ALMOST FAMOUS (2000)

2000 yılında Amerika'da çekilen, Cameron Crowe tarafından yönetilen, Billy Crudup, Kate Winslet ve Patrick Dempsey'nin başrolde olduğu bir romantik filmidir. Film, bir müzik gazetecisinin, bir müzik grubuyla tanışması ve onunla birlikte tur yapması üzerine odaklanmaktadır. Film, 2000 yılında Amerika'da en çok izlenen film olarak seçilmiştir.

dergisi için yaptığı "saha çalışmaları" dayanıyor.

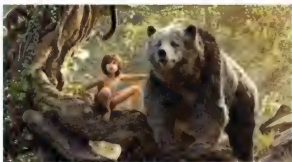


■ DETROIT METAL CITY (2008)

2008 yılında Amerika'da çekilen, Adam Rifkin tarafından yönetilen, Jason Mewes ve Jason Lee'nin başrolde olduğu bir komedi filmidir. Film, bir müzik grubunun, Detroit'ta bir metal konseri için hazırlanması üzerine odaklanmaktadır. Film, 2008 yılında Amerika'da en çok izlenen film olarak seçilmiştir.

EDİTÖRÜN NOTU: Müziğin birleştirici gücüne şahit olmayı ne çok özlemişiz meğer. ★★★★★

YÖNETMEN: Jon Favreau **OYUNCULAR:** Neel Sethi, Idris Elba, Bill Murray, Ben Kingsley **IMDb NOTU:** 7,6



THE JUNGLE BOOK

Görsel efekt teknolojisi artık böyle bir noktaya geldi ki komple bir National Geographic belgeselini stüdyo ortamında çekebiliyor Hollywood amcalar. Klasik Disney çizgi-filminin yeniden yapımları olan The Jungle Book bize bunu gösterip çememiz yerlerden toplatmanın haricinde, natüralist öyküsünü de temiz bir şekilde anlatmayı başarıyor. Hayvanlar tarafından büyütülen insan çocuğu Mowgli'nin neşeli ve şen şakrak macerası bu versiyonda biraz daha geliştirilip karanlıklaştırılmış ve türler arasındaki farkların gerçekte ne olduğuna, bizi neyin insan yaptığına dair sorular

sağa sola serpiştirilmiş. Daha iyisini başka yerde görmediğim dijital hayvanlara eve al besle tatlılığında (kaplan hariç tabii), hani yaşam küçük olsa inanılmaz etkilenirdim bu görsellikten, o denli iyi bir iş çıkarılmış. Nihayetinde bu bir çocuk filmi ve öykü olarak da çok sürprizli bir durum yok. Fakat hem teknolojinin ulaştığı son noktayı görmek, hem de iyi hissettiren keyifli bir seyirlik olması açısından çoğu ruhsuz aksiyon filmine tercih edilebilecek bir yapımların kitabı. Ayrıca başka nerede Christopher Walken'i dev bir orantıdan olarak şarkı söyletken görürlürsünüz ki? **-Eren E.**

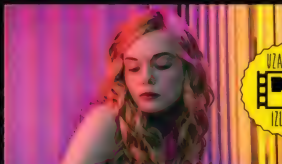
EDİTÖRÜN NOTU: Teknolojik gövdenin eserini kalbini öldürmemesi filmin en büyük erdemi. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Nicolas Winding Refn **OYUNCULAR:** Elle Fanning, Christina Hendricks, Keanu Reeves **IMDb NOTU:** 6,6

THE NEON DEMON

Geçen ay ballandıra ballandıra anlattığım Synthwave-türü müziğin popüler kültürde kendisine geniş yer bulmasını sağlayan Drive filminin yönetmeni Nicolas Bey'e iki çift lafım olacak: Tamam, görsel stilin muazzam, renkler şekiller almış yürümüş. Cliff Martinez'in müziklerinde de sorun yok, hatta Elle Fanning bile elindeki iki satır senaryoya göre fena oynamamış. Lâkin top modellik dünyasından geçen bir gençlik filmi kâğıt üstünde her nasıl duruyorduydu bize gelen kısmı o kadar iyi olmamış hocam. Hani evet, kadınların güzelliği yavaş, kıskançlık, haset vb. mevzular var, ucundan estetik felsefesine de şöyle bir göz kırpmış, ama hani karakter gelişimi? Nerde çatışma? Nerde hikâyenin odağı? Hatta son yarım saatinde filmin resmen "sıra dışı kayıp" başka bir şeye dönüşüyor ve o dönüştüğü şeyin anlamını da ben çözemedim açıkçası. Hele o finaldeki sahne... İyiydi yani. Uzunca ve cıvılcı bir video klip çekmiş abimiz, fakat "maalesef ruhu yok". **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yarınsından sonra baş aşağı düşme işi bir seyirlik derdim, ama şu haliyle direkt çöp. ★★☆☆☆



YÖNETMEN: Justin Lin **OYUNCULAR:** Chris Pine, Zachary Quinto, Karl Urban, Simon Pegg **IMDb PUANI:** 7,4

STAR TREK BEYOND

Gümbür gümbür olmasa da hayranlarına tek fragmanla etkili bir şekilde ulaşan Star Trek Beyond, vizyon tarihinden kısa bir süre sonra Blu-Ray olarak karşımızda. Star Trek efsanesini en son filmi olan Beyond'da USS Enterprise'i mürettebatı son Fast and the Furious'lardan tanıdığımız Justin Lin'e emanet. İlk açıldığında hayranların yüreğine biraz korku salan Lin, aslında çoğu serinin devam filminden daha temiz bir iş çıkarmış. Senaryo ekibinde bulunan Doug Jung ve Simon Pegg'de serinin hayranlarını yarı yolda bırakmamışlar, dizinin bir bölümünü andran kurgu eğlencesi

ve birlikteliği hissiyatı karmasık kumpasların önüne koyarak gayet doğru bir adım atıyor. Genel gayet başarılı olan Star Trek Beyond, ilk iki filmi gibi güçsüz kötü adam durumundan sınıfta kalabilir. Üç filmirdi gayet kuvvetli oyuncuları tarafından canlandırılan Star Trek kötüleri yine zayıf, yine yeterince kötü değil. Neyse ki bu zayıflık işin komedi macera kısmına yansımamış, oralar gayet sağlam ve eğlenceli. Özellikle Atılan mürettebatının sürekli bir-birlediği diyalogları serinin ruhuna çok yakışmış. Güçlü filmi için biraz zayıf gözükse de Star Trek Beyond kendi külliyatının hakkını veriyor. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Şakayla karışık aksiyon ve Beastie Boys seven herkes izlerken pek eğlenecek. ★★☆☆☆



YENİ DİZİ

EMRE KARAÖĞLU

YARATICILAR: Wally Pfister OYUNCULAR: Peter Serafinowicz, Griffin Newman, Valerie Curry IMDB PUANI: 7,4

THE TICK - REBOOT

Drum görevi kötülerin kötülüğünden şerhi korumak

Kablolu TV çocukları Nickelodeon'un gitmesiyle yaşadığı üzüntüyü Fox Kids'le unutmaz desem yanlış olmaz sanırım. Tabii arada sırada öğle demuyorduk Nick'in çizgi dizilerine ama sağ olsun Fox Kids başka hiçbir şeyin dindiremeyeceği bir sızın büyük ölçüde kesmişti o dönem, iyiydi. Alistığımız, daha doğrusu yeni tanıştığımız o absürt mizah yerini *X-Men*, *Spider-Man* gibi kült animasyon serilere yavaş yavaş bırakırken bir anda *Eek the Cat*, *Çılgın Korsan Jack* (*Mad Jack the Pirate*), *Kene* (*The Tick*) gibi absürtlüğün dibine vuran yapımlarla kafamız açılmaya, mizah eşliğimiz seviye atlamaya devam ediyordu. İşte o döneme yetişenlerin hayatına giren sıra dışı çizgi roman karakterleri Kene, yarımcı Arthur, Amerikan Hizmetçisi, Denizkızı Adam ve diğerleri sanıyorum ki şu tarihe kadar hiç kimsenin aklından çıkmamıştır.

2001 yılında başlayan ve sadece bir sezon süren, Patrick Warburton'un Kene'ye hayat verdiği *live action* seri çizgi dizinin hikâyesine yakındı, epey de başarılıydı. Sonra sessizce ortadan kayboldu dizi. Kene unutulur gibi oluyordu belki de ama sinema ve dizi dünyasında esen reboot fırtınası dostumuz dev mavi böceği de gözden kaçırmadı. Dizi sektörüne

Zombiland gibi başansız projelerle balıklama dalan Amazon; *Mozart in the Jungle*, *Transparent* gibi serilerle aldığı ivmeyi bu sene daha da hızlandırmak ve rakiplerine yetişmek istiyor gibi. Bu amansız dizi savaşlarında elinde üç büyük silahından biri olan *The Tick*'in pilot bölümü yayınlandı ve izleyicilerden geçer not aldı (Kene'nin kostümü hariç). Pilot gerçekten keyifliydi, beynini kaslarından daha az kullanan bir süper kahramanın şehri, yardımcısı, düşmanı ve seyircisiyle tanışması için yeterli bir bölümdü (yine kostümü hariç). Derken projenin sıfatı bir anda değişti. Seri olarak planlanan *The Tick*, televizyon filmi olarak fişlendi ve yaklaşık otuz dakikalık bir bölümle sevenlerini ya yanı yolda bıraktı ya da daha güçlü bir servüvene hazırlamak için yolunu yaptı.

Hevesini ciddi anlamda kursağında bırakan (bu arada kursak sadece kuşlarda ve böceklerde bulunan bir bölgeymiş) otuz dakikalık *The Tick* için gerekli zemin hazırlanmış durumda bence. Shaun of the Dead'ten tanıştığımız İngiliz oyuncu Peter Serafinowicz rolüne yakışmış. Şu anda seri devam edecek mi yoksa *The Tick* sayfası Amazon için kapanmış mıdır bilemiyoruz ama mavi dostumuzun kötülerle ahlakı keserek pataklamasını görmeyi gönülden istiyorum.

ONLARI DA ÖZLEDİK

The Tick'le nabız yoklamanın yapımcıların dikkatine: Biz bu serileri de özledik! Artık live-action mı olur, yoksa yeni bir animasyon serisi mi gelir bilmiyorum. Orasını da siz düşünürün.

HEY ARNOLD!

Arnold'ın mütevazı hayatı ve her bölümde şehrin ayrı bir sorunuyla uğraştığı olaylar günümüz şartlarında her iki formatta da iş yapar. Hatta yaşça büyümüş bir Arnold'ın maceralarına da kimsenin hayır diyeceğini sanmıyorum.

CATDOG

Çocukluk Rocko'nun Modern Yaşamı'nı buna tercih etse de CatDog'un sınırları zorlayan mizah anlayışı da zamanına göre oldukça uçardı. Yarısı köpek yarısi kedi olan bir karakter fikri zaten yeterince komikken bunların zıt karakterde olmaları ve sürekli absürt durumlarla düşmeleri hiçbir zaman sıkıcı olmadı.

AAAAHHH!!

REAL MONSTERS

Tamam, belki sonradan gelen Monster Inc. Canavarlar Okulu temasını fazlasıyla yormuş olabilir. Ama Krumm'un salak salak hallerini, Ickis'in galsaplıklarını ve bunların arkasındaki boyayı Oblina'yı şahşen taşıyıcı özledim. Güncel teknoloji sayesinde uzun metraj 3D animasyonu olsa tadından yenmez.



EDİTÖRÜN NOTU: İzninizle şunu da eklemek istiyorum: Kaşınıkkkk!! ★★★★★

○ **YÖNETMEN:** Sam Esmail ○ **OYUNCULAR:** Rami Malek, Christian Slater, Pertia Doubleday
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** USA Network ○ **IMDb NOTU:** 8,7



2. SEZON FİNALİ

EDİTÖRÜN NOTU: 4. ve 5. bölüm itibarıyla homurdanmalar başladı, 7 ve 8 "anam n'oluyor" dedi, ama sonunu güzel getirdi Mr. Robot. ★★★★★

MR. ROBOT

Bu ve geçtiğimiz yazın en güzel televizyon olaylarından biri bence Mr. Robot. Bu yüzden neredeyse iki ayda bir buralarda kendisiyle ilgili bir şeyler okuyoruz. Bir de, en son Rami Malek Emmy ödülüne layık görüldü ki bu da tesadüf değil elbet. Ayn 22'si itibarıyla sevenleri arasında süretilen tartışlagelen ikinci sezonu tamamladık. Ne mi düşünüyoruz? Her ne kadar başlarda dizinin durağan olduğundan şikâyet edilirdiye de özellikle son üç bölümde yapboz parçalarının ustalıkla birleştirilmesiyle, başta sistem eleştirisi şeklinde olan mevzu iyiden iyiyeye "iller tepişç, çimler edilir" mottosuna tutundu. Evet, geçen sezonun sonundaki Price ve Whitrose sohbetiyle de ima edilmisti bu. Ama şimdiki, ikinci sezon finali itibarıyla neredeyse eminiz: Düzene karşı savattığını sanan kahramanların aslında büyük bir iktidar oyunundaki taraflardan bir diğerinin masasına dönüşmesi ve bunun psikiyatrik bedellerini anlatma derdi hâkimdi bu sezona. Ayrıca bir önceki sezon finaliyle enfes bir paslaşmayla, Tyrell dönmek mi dönmeyecek mi sorusuna da kesin ve doyurucu bir yanıt veriyor son bölüm. Özellikle hikâyenin geldiği nokta yanında kaliteli den mîlîm ödün vermeyen sinematografi, başanlı oyuncuklalar, şahane müzik kullanımı ve finaliyle, 2. sezon olmuştur bence. **-İhsan A.**

HABER

AMERİKAN TANRI-LARI KADROŞUNA TANRI'NIN OĞLU DA DAHİL OLDU

Neil Gaiman'ın başyapıtlarından sayılan Amerikan Tanrıları da dizileşen eserler arasında. Kadro genişler ve kitaptaki eskiye yeni tanrılar oyuncularına kavuşurken, ilginç bir karakter dahil edildi projeye: İsa Peygamber. Kendisi kitapta yer alan bir karakter olmamasına rağmen, dizide kendisine geniş bir yer bulacak. Oyuncusu da belli! Lost'un Daniel Faraday'ı Jeremy Davies, İsa Peygamber olarak Amerikan Tanrıları kadrosuna resmen katıldı. Dizinin çıkış tarihi 2017 olarak görülmeye devam ediyor. **-Hazar**



YARATICILAR: Carlo Bernard, Doug Miro, Chris Brancato ○ **OYUNCULAR:** Wagner Moura, Boyd Holbrook, Pedro Pascal ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb PUANI:** 8,9

NARCOS

Sonrımın en çok sevdiğim proje türü izlendikten sonra beklentiyi yaratın türden olanlar. Öyle yayınlanan fragmanlarıyla, oyuncularıyla "off nasil deli projeyiz bayılacaksınız" diye bağırın değil de, "bir izleyin bakalım sonra sevenler devam edersin" diyen projelerden biri bence Narcos. Sessiz sedasız piyasaya çıkan seri geçtiğimiz sezon izleyicilerin gönlünü kazandı (en azından böyle gözüküyor), ardından heyecana yeni sezonunu bekler hale getirdi. Oyuncuk, dönem aktarımı, müzikler, çekimler, hikâye, akıcılık gibi genel kriterleriyle dört dörtlük bir dizi. İkinci sezonda da çita aynı seviyede devam ediyor. Hatta bazı sahnelerde çita aya kadar çıkıyor diyebiliriz. İkinci sezonda ne olacağı aşığı yonun belli zaten (yani merak edip Escobar'ın öyküsüne bir göz gezdiren herkes için belli) ne yapacaklar acaba senaryo mu olacak devamı yoksa gereğiyle dâvâliyleyecekler mi soruları elbette oluyoruz zihinlerde ama şahane bir sezon daha hakıyla bitiyor bundan emin olun. Escobar'ın küçük oğlan seride her ne kadar açılır ve yarısların olduğunu altını çizse de unutmamak gerekiyor ki bu bir belgeselden çok bir dizi. Kendi içinde sağlıklı bir bütünlüğe

2. SEZON



sahip olan Narcos ikinci sezonuyla sağ gösterip sol vuruyor. **-Lizma K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Seri devam edecek dostlar. Spoiler vermeyim diye pek detaya girmedim ama Narcos gümbür gümbür önümüzdeki yılda da bizlerle. ★★★★★

LOST BOYS DA DİZİSİ YAPILAN FİLMLER KERVANA NINA KATILYOR

Kiefer Sutherland henüz 24 ile ekranları, Big Boss olarak da konsolları ele geçirmemişken genç kızların kalbini çalan bir vampirdir. 1987 yapımı Lost Boys'taki karizmatik pozları birleştiren akına gelmiş olacak ki Warner Bros çatısı altında 7 sezonluk bir dizi tasarlanmıştır bile. American Horror Story tarzında antoloji serisi olacak yapımın her sezonunda 10 yıllık bir dönem istenince ve ölümsüzlüğün ne olduğu sorgulanacak. Eh hazır 80'ler nostaljisi tavandayken neden olmasın? **-Eren E.**





■ C. SERPİL ULUTÜRK

NICK CAVE AND THE BAD SEEDS SKELETON TREE

Kâhin Şiirler

Nick Cave büyük bir şair. Daima aklın karanlık sokaklarında dolaşan ve genellikle de o sokaklarda henüz farkında olmadığınız bazı kapıları aralayan şiirlerin büyük şairi. Zihninizde dolaşan suçluları, sarhoşları, fahişeleri henüz gerçeğe dönüşmeden yakalayan dizelerin ve onlara eşlik eden ağır müziklerin yazarı... Her zaman aynı dilden konuşabileceğiniz, "çalışın da havamız değişsin" diyebileceğiniz türden değil müziği, zaten biliyorsunuz. Bilmiyordusanız da 16'ncı Nick Cave and the Bad Seeds albümü *Skeleton Tree*'yi dinleyince anlayacaksınız.

Her zamankinden ağır, her zamankinden zor bir albüm *Skeleton Tree*. Daha doğrusu, albümün kayıtları sırasında Nick Cave'in ve dolayısıyla grubun içinde bulunduğu ruh halini az çok tahmin ettikimiz için, ister istemez bu duyguyla dinliyorsunuz albümü. Şarkılar, Nick Cave'in 2015 Haziran'ında ölen oğlu Arthur'dan ayrı düşünmek, ayrı hissetmek mümkün olmuyor. *Skeleton Tree* her yeniden dinleyişte, 15 yaşındaki Arthur'un

ağıdı olmaya biraz daha yaklaşıyor. Cave'in sesi giderek kararıyor, müzik derinleşiyor ve bir noktada artık her dize Arthur'a söyleniyor. Oysa biliyoruz; albümdeki tüm şarkılar Arthur'un ölümünden önce yazılmış, evet "You fell from the sky / Crash landed in a field / Near the river Adur" diye başlayan *Jesus Alone* da dahil buna. Nick Cave'in bir büyücü, bir hayalet, bir kötü tohum, bir intikam meleği olduğunu zaten biliyoruz, ama artık bir kahin olduğunu da söyleyebiliriz sanırım.

Skeleton Tree, yanında bir belgeselce birlikte geldi. İki yıl önce, Nick Cave'in bu dünyadaki yirmi bininci gününe ithafen hazırlanan 20,000 *Days on Earth*'ü izlemiştik (Bad Seeds sevenler izlemeden geçmesin, nefis bir film). Yeni film, *One More Time with Feeling* isminde ve *Skeleton Tree*'nin şarkılarının yazıldığı ve kaydedildiği dönemin çekimlerinden oluşuyor. Türkiye'de gösterilmemiş olması üzücü, çünkü grup filmi de albümün bir parçası olarak, çıkış tarihleri denk

düşecek şekilde sundu. Sadece bir aksamlık bir gösterim üstelik. 8 Eylül gecesi *One More Time*'i izleyip 9 Eylül'de *Skeleton Tree*'yi dinlememiz gerekiyordu. Türkiye'de yaşayanlar için bu mümkün olmadı; dolayısıyla da filmi görmeden bu yazıyı yazarak gayet eksik bir iş yapmak zorunda kaldık. Ya da her durumda eksik kalacak bir yazı için iyi bir bahane oldu.

"Ölümün olduğu yerde daha ciddi ne olabilir?" diyen o eski soruya gidiyor kafam. Yaşamın ağırlığını taşıyan bu şarkıları söylemeye çalışıyorum. *Anthroce*'i dinlerken "All the things we love, we lose / It's our bodies that fall when we try to rise / And I hear you been looking out for something to love" deyişine takılıyorum, sonra şarkının sonunda "yalvarım eve dön" deyişine... *Distant Sky*'da "Tanrıların bizden uzun yaşayacağını söyledilerdi, yalanmış" dediği ana... Albümün en sonundaki "And it's all right now"... Sonra sahne kararıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Kafanızı bir balyoz istediğiniz her an açın dinleyin. ★ ★ ★ ★ ★



AYDA TANGÜNER DÜŞ

Ayda aramızdan biri. Aramızdan dediysem bayağı Seti Medya ve Oyungezer ekibinden yani. Dergi harici zamanlarımızda çoğumuzun başka başka uğraşları olduğunu az çok biliyorsunuz zaten, fakat perde arkasındaki kahramanlarımızdan Ayda'nın yetenekleri ciddi bir bakışmaya değer nitelikte. Sesinde Sezen Aksu'dan Sertap Erener'e kadar pek çok kadın vokalini haricinde kendine has sesi alıp götüren bir tınısı da taşıyan Ayda'nın ilk LP'si *Düş* üç parçadan oluşuyor. Her parçada kendi hayatınızdan bir yaşanmışlığa, bir anıya denk gelmek veya bu yetenekli kadının ayak izlerini takip ederek bambaşka yerlere ve zamanlara yolculuk yapmanız mümkün. Özellikle finaldeki Kader Çarkı uzunluğu ve başarılı miksajıyla dikkati çeken diğerlerini de döndürüp döndürüp dinlemek isteyeceksiniz. Konser performanslarıyla da bizi bizzat alan Ayda'yı canlı olarak dinlemek isteyenler İstanbul gecelerindeki etkinlikleri takip etsinler. İmkânı olmayanlara o da Youtube veya Spotify üzerinden keşfedebilirler. Yaşamı bol renkli sevenler ve dışları hemen bir adım ötede olanlar için... <http://tinyurl.com/aydatd>

-Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: 4 yıldız verdiğime bakmayın siz, her parça için bir yıldız, bir yıldız da Ayda'ya.

★★★★★



NEMRUD NEMRUD

2008'den bu yana ülkemizde faaliyet gösteren Nemrud'un bu albümü tam anlamıyla 70'lerin tozlu raflarından kaçıp gelmiş bir sound'a sahip. Hayli zor bir işe soyunup Nemrud Dağı'nın efsanevi ve fantastik öğelerle süslü öyküsünü anlatan albüm Progresif Rock türünde zırvanın oldukça yakınlarında dolanıyor. Eğer Eloy'un Ocean albümünü dinlediyse Nemrud da size çok tanıdık gelecektir. Gitar ve vokallerde Mert Göçay'ın performansı hayli etkiliyken, klavyedeki Mert Topel'in melodileri ise Banış Manço ve Moğollar'dan nostaljik izler taşıyor.

Albümde 4 adet 10 dakikanın üzerinde sürklü bulunuyor ve hepsi de canlı olarak tek seferde çalınmış kaydedilmiş. Sürekli değişen melodileri ve ritimleriyle sizi saran eseri dinlerken buradan çok uzaklara, masallara ve rüyaların dışına gidecek dönmek de pek istemeyeceksiniz. İlk iki albümüyle belli bir hayran kitlesine sahip grup bu albümü çizgisini daha da netleştirilmiş ve güçlenmiş olarak dönmüş. Kaliteli ve üzerine kafa yorulmuş müziğe aç bünyelerin ilacı budur.

-Eren E.

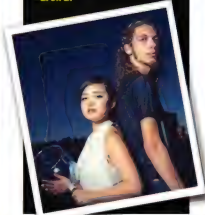
EDİTÖRÜN NOTU: 70'lerin havasını solutan ve buralarda pek de alışık olmadığımız türde bir albüm. Efsanelerin tozuna bulanmış müzikal bir ziyafet. ★★★★★

HABER

EREN BASBUĞ & AYUMI UEDA LIVE IN ISTANBUL

İstanbul hayli ilginç bir konsere sahne oldu geçenlerde. Ülkemizin yetiştirdiği nadir sanatçılardan olan piyanist ve orkestra seli, ayrıca Dream Theatre ile de çalışmaları bulunan Eren Başbuğ ve Japon solist Ayumi Ueda'nın hem kendi grupları liminalden, hem de çeşitli animeler ve Ghibli filmi müziklerinden derledikleri performansları UNIQ HALL çatısı altında gerçekleşti. Nasıl desem, seyirciyi biraz hazırlıksız yakalayan, Türkiye için cesur ama erken bir adımdı. Böylesi niş bir etkinlik için doluluk oranı hiç fena olmama ile özellikle Ayumi'nin seyirciyi olaya katma çabaları biraz sonuçsuz kaldı. Hâlbuki ne güzel söyleyecektik "Tottoro, Tottoro" diye. Elit seyircimizin karizması bozulmazdı yani azıcık eğlenmeden. Eren Başbuğ'un kendine has piyanistliği de yıllardan kurulu bir orkestra ve davulla desteklenmişti. Ayumi'nin vokalleri daha önce hiç dinlemediğim biri olarak bundan sonra sıkı takipçisi olacağımı söylemeliyim. Özellikle Ghibli filmleri *Whisper of the Heart*, *Laputa* ve *Nausicaa* tema şarkılarıyla performans ve şirin tavırlarıyla seyircilerin kalbini kolaylıkla çalmayı başardı. Grubun bu ilk performansı dünyanın çeşitli ülkelerindeki konserlerle devam edecek, oldukça genç yaşında bu kadar başarılı işlere imza attığı için adanmış benden bir alkış. Yolları açık olsun.

-Eren E.



soundtrack

ABZÜ OST

Geçtiğimiz ay içinde oynayan-ların sonsuz huzur bulduğu oyun olan Abzû'da yaratılan bu atmosferde, masalsı su altı manzaraları kadar müziklerin de payı büyüktü. Journey'de içimizi titreten melodileriyle aklımızı başımızdan alan Austin Wintory burada da hünelerini bolca sergileyip güçlü orkestral müziklerle su altının düşsel bir portresini çizmiş. Dinlerken göz kapaklarınız ağırlaşa-



soundtracklerinden birisi, huzuru bulmak garantisi. ★★★★★

EDİTÖRÜN NOTU: Engin maviliklerde gezinmek istiyorsanız Wintory'e kulak verin. ★★★★★



ENEN EYÖREKLİ

BERSERK

HAAAYIIII YOOOO!!

Diyebilirsiniz ki a nasıf fal böyle? Hemmi açıklıyorum. Ası Berserk'te aniden, en az serimaz karatensü **Kentaro Miura** kudar kaçık bir zihne sahip müziyen **Susumu Hirasawa**'nın bu yeni seri için bestelediği jarkının, dilime pelesenk olan nakarat kısmı bu. Cidden. Animede şarkı ne zaman girse öyle bir gazla geliyosunuz, bitince de havanız sönyör. Animenin fazla gelgiltli yapısıyla tam bir uyum içinde yanı.

Bu gelgitler nedir, ne değildir girmeden evvel azıcık Berserk muhabbeti edeyim. Efendim yıllardan 1989 iken başlar Berserk'in mangası, halen de bitmiş değildir. Anime cephesindeyse bu artık üçüncü uyarılama. 1997 yılında gelen ilk seri, olayı baştan almış, aşmıslar ötesi Golden Age öyküsünün finaline kadar anlatmıştı. 2012-2013 yıllarında gelen Studio 4C lınzık üç filmlik eserze yine Golden Age ve Guts'ın öyze olduğu paralı asker grubu Band of the Hawk'ı anlatmış ama bu sefer bayagi şaşak ve Berserk'i yakışan efsanesi

bir prodüksiyon kalitesiyle gözlerimizi şenlendirmişti. Adanımız Guts manga tarihinin en bahatsız karakterlerinden biri olarak şeytanlar, iblisler, türlü şeyit canavarla ve tabii ki nefretlik bir hainle savişen, Ortaçağımız ortamlarda önünde duran acımadan doğrayan bir insan azması. İyi adamdır ama gene de, bakmayın siz öyle kesip biçtiğine.

Golden Age'de yaşanan trajik olaylardan sonra korumaya yemin ettiği aslı Casca'nın peşinden gidisiyle başlıyor elimizdeki seri ve manganın 3. uzun hikâyesiyle aşağı yukarı aynı güzergâhta ilerliyor. Bu noktada iki önemli sorun var: Öncelikle serinin 3D animasyonları cidden vasat ve berbat arasında gidip geliyor (telle çizilmiş kısımlarsa gayet hoş, onlara lafım yok), ikinci büyük problem yönetmenlik tercihlerinin epey sallantılı olması. Örneğin seri cesur olmaya çalışıyor, bölümün yansımda üstüüst bir hatunu kullanıyor (bu arada seri +18 demiş miydim her apdan?) ama göğüs ucu çizmekten çekmiyor. Veya anadan doğma zombilemiş erkekler var

ama üreme işgahını yok. Haliyle karmık oluyor bu şeyler. İstemem. Ha ama kuzmo de inanın az grofesi bir hile gelip öyküye yitiriyor. Müzikler aynı yer yer öykü akışı da gayet etkileyici. Böyle bir dengersizlik olunca insan da ne düşünceğini şaşırıyor haliyle. Ama diyebilirim ki seri yarıdan sonra güzel toparladı ve final bölümü de yeterince etkileyiciydi. Berserk sevenler izlesin bunu, 3D animasyonlara tahammül edebilseniz hikâyeye zaten bir yerden sonra alıp götürcektir. Olaya komple yabancı olanlara muhakkak yu-kanda bahsettiğim 3 filmlik derlemeyi izlesinler yoksa pek çok şey havada kalacaktır.

Gel gitler dolı, iyi yanları kadar kötü yanları da çok olan bir seri olmuş 2016 model Berserk ama şöyle sert bir şeyler arıyorsanız da bakılır derim, zira Berserk bu beaal Yok ki bir benzeri mangalar arasında, dünyanın ki kötü denilebilecek animesi bile gayet zevkile izleniyor. O halde hep beraber HAAAYII YOOOO!



YENİ ANİMELER

■ Çuvalta yeni anime duyuruldu bu ay. Bu "tek tek söz edemeyecelerim" paragrafının uzunluğundan fark etmişsinizdir: Shiruru: Shinsengumi Requiem, Sakurada Reset, Yume-100, Ōnihei, Alternate World Restaurant, To Be Hero, Interviews with Monster Girls, Idol Incidents, King of Prism: Pride the Hero, Tsugumomo, 100% Pascal Sensei, Knight's & Magic, The Eccentric Family (2. sezon), Rewrite (2. sezon), Rin-Ne (3. sezon).

■ Birer bölümük **Persona 5** ve **Under the Dog** animeleri bu ay yayınlandı.

■ **Berserk**'in yeni sezonu baharda başlayacak.

■ **7 Deadly Sins**'in yeni anime serisi duyuruldu.

■ **Tales of Zestiria** the X çözü

Ufotable serisinde olduğu gibi ilave bölümlü ve baharda devam edecek.

■ Değişik oyun **Akiba's Trip**'in de animesi yolda. "s Trip" olayına ne kadar girebilecekler bilinmez.

■ Ve tabii ki **Pokémon Sun & Moon**'ün animesi geliyor. Kasım'da.

■ **Veele Gintama** da yeni seriyle doneler arasında. Manga bitmek üzere olduğundan bu da muhtemelen izleyebileceğimiz son Gintama serisi olacak.

■ Büyük insan Shinkai Mako'tun son filmi **Your Name**., Japonya'da hasılat rekorları kırıyor.

■ Parlak kahramanımız geri donuyor: **One Punch Man**'in yeni sezonu 2017'de.

ONA'NIN DA KENDİ VARLIĞINI KORUMAYA PROGRAMLANMIŞ BİR YAZILIMCIYLA BAŞKA BİR SEY OLMAĞI SÖYLENEBİLİR.

BERSERK

ANİME

KOCHIKAME BİTTİ

Anime-manganın batıda yaygınlaşmasından önce başladığı ve genel tarzı daha çok Japon kitleye hitap ettiği için buralarda fazla bilinmiyor ancak Kochikame taaa 1976'dan beri haftalık olarak yayınlanan ve Japonya'daki popülerliğinden hiçbir şey kaybetmemiş bir seriydi.

1960 bölüm ve 200 cildi devirdi Kochikame (tam adını da yazarlık bir saygı gösterisinde bulunayım: Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo - This is the Police Station in front of Kameari Park in Katsushika Ward). En çok cildi çıkan manga rekorunu elinde bulunduruyor.

40 yıllık efsanenin mangakası Osamu Akimoto yeni bir şeylere başlamak istediğini söyledi ayrıca. Kısa vadeli planları arasında 2017'de dort tane tek bölümük farklı farklı manga çizmek var.



KISA KISA

■ Ünlü rock gruplarından **L'Arc en Ciel**'den Hyde, Japonya'nın müzik zevkini eleştirirdi: "Listelerin sadece anime ve idol müziklerinden oluşmasından rahatsızım. Bu özellikle katli bir şey değil ama listelere değerleri kadar önemi çatırmadan girebiliyorsunuz hissini veriyor. Yabancı biri bu listelerin çok farklı ve tuhaf olduğunu düşüncektir. Bu üç aşağı beş yukarı Japonya'nın kültürü sayılabilir ama değişmesini, çeşitlenmesini istiyorum."

■ "Otakuların üç kutsal mekânı" olarak bilinen üç yer var: **Akihabara**, **Den-Den Town** ve **Osaka**. İlk ikisine kimsenin iltiraz yok ama Japonya'da "Üçüncüsü Osaka değil artık aslında"

tartışmaları çok döndü bu ay. Bu sifata daha uygun olduğu söylenen yerler var.

■ Rap yapan **Luffy** ve **Chopper** görmek isterseniz diye: tinyurl.com/ggz-106-1p-rap

■ **Orange Road**'un uzun süre ağır bir hastalık geçiren mangakası Izumi Matsumoto hastalığına atlatıldı sanmıştık ama yeniden hastaneye yatmak zorunda kaldı.

■ Netflix'in yaptığı **Death Note** filminin yönetmeni Adam Wingard, filmin yutunice yetişkin içeriğe sahip olup olamayacağına dair endişeleri: "İstediyimizi yapabilecek durumdayız, film çocuklar için olmayacak" şeklinde yanıtlandı.

■ Çok şaşıracağınız bir haber vereyim: **Berserk**'ine araya girdi. 2017 baharında geri dönecekmis. Hiromu Arakawa'nın

Silver Spoon'u da tekrar araya giren bir diğer önemli isim. Gerçekliğiyle kendini sevdiren futbol mangası **Giant Killing** de araya girenlerden. Neler oluyor?!

■ Ünlü Japon cosplayer **Enako**, ayda yaklaşık 10 bin dolar, yazın gerçekleşen Comiket'te de iki günde yaklaşık 100 bin dolar kazandığını açıkladı. Bu madde de Oyungezer'in cosplay'e teşviki görevi görsün ^.^

■ Yihü! Bir sürü anket! 500 küsur erkeğe, diğer erkeklerle önerecekleri shojo mangalar soruldu. Yeni sezonu gelse de izlemek dedim **Chihayafuru** ilk sırada yer aldı. My Love Story, Kimi ni Todoke ve Honey & Clover onu takip etti.

■ Tam 10.000 kişiye "en güçlü robot pilotu kimdir?" diye soruldu. Listenin neredeyse sadece Gundam pilotlarından

oluşması şaşırtmadı. İlk beş şöyle mesela: **Amuro**, **Kira**, **Master Asia**, **Kamille**, **Setsuna**.

■ 500 kişiye Shounen Jump'taki en gıcık oldukları bayan kahraman soruldu. My Hero Academia'dan **Ochako** galip geldi. Nisekoi'den Chitoge, Food Wars'tan Erina, Death Note'tan Misa, Gintama'da Katura onu izledi. Merak edenler için: Naruto'nun Sakura'da Nura'dan Tsurara'ya altıncılığı paylaştı.

■ Daha geniş bir ankette yaklaşık 7000 kişilik karışık bir kitleye tüm zamanların favori anime şarkıları soruldu. Eva'nın **A Cruel Angel's Thesis** şaşırtmadı ve birinci geldi. **Touch**'in aynı adlı şarkısı ikinci, Sailor Moon'un **Moonlight Legend**'i üçüncü, Dragon Ball'un **Makafushigi Adventure**'u dördüncü, Dragon Ball Z'nin **Cha-La Head-Cha-La**'sı beşinci oldu.

İHSAN Ç. ASMAN

ELON MUSK'IN MARS PLANI

Kaptan, bu gemi Mars'tan geçer mi?

Elon Musk'ı dinlediğimiz her an, muhtemelen ileride tarih kitaplarına yazılacak kimi satırlara tanıklık ediyoruz. Bu büyük deha, en sonunda Mars'ı nasıl kolonileştirebileceğimizi ve sonrasında da Güneş Sisteminin en uzak köşelerini dahi nasıl arşınlayacağımızı detaylı şekilde anlattı. "Bu söylediklerim bilmeden önce görebileceğimiz şeyler muhtemelen" diye de ekledi üstelik. Tarihe tanıklık ettiğimizi söylemiştim değil mi?

Ona ve daha pek çoklarına göre insanlığın önünde iki tane seçenek var: Ya bu dünyada kalıp bir noktada tükeneceğiz yahut başka gezegenlere de yayılıp çok gezegenli bir tür haline geleceğiz. Ve bu hedefi gerçekleştirmek için en makul seçenek Mars bildiğiniz gibi. Peki, ne zaman ve nasıl? Kızıl Ejder adındaki insansız uzay gemisinin fırlatılmasıyla birlikte, Musk 2018 itibarıyla muazzam planını başlatıyor. Uzay gemisi ve hareket motoruna (booster) ilişkin testlerle birlikte yörüngesel testlerin akabinde, ilk insanlı uçuşları 2022 civarı yapabilecek eldeki takvime göre. İlk etapta yüzerlik gruplarla düzenlenecek seyahatlerle yavaş yavaş Mars'ta sürekli yaşayan insan topluluklarının oluşturulması hedefleniyor. Tabii insanların gönüllü olması gerekcek ve



hâlihazırda 10 milyar dolar maliyeti olan Mars seyahatine binlerce gönüllü bulabilmeyin yolu, maliyeti düşürmekten geçiyor. Aklındaki rakam 200 bin dolar. Musk'ın bunun için dört temel hedefi var: Tümünü yeniden kullanılabilir roket teknolojilerini geliştirmek, Bu Dünya arasında yörüngesel yaktı istasyonları kurmak, Mars'ta yaktı üretimi başlatmak ve bunu en düşük maliyetle ve maksimum verimlilikle gerçekleştirmek. Bu yolla hedeflenen, bir hareket motorunun 1000, yaktı tankının 100 ve her bir uzay gemisinin tam 12 kez kullanılabilmesi. Elon'ın meseleyi epey netleştiren bir kıyaslaması var: Boeing 737 tipi uçakların yaklaşık maliyeti 90 milyon dolar ve eğer tekrar kullanılabilirlerdi, bu tip bir uçağa yapacağınız yolculuk için ödeyeceğiniz tutar yaklaşık 500 bin dolar olacaktı. Musk'ın nihai hedefi

kızıl gezegene yaklaşık 1 milyon dünyalı taşımak. Bunun kaç yılda olacağıyla ilgili net bir şey söylemek istemese de, ongörülerine göre süreç 40 ila 100 yıl devam edecek. Ve Mars'a ilk kımın ayak basacağı o kadar da mühim değil, adamların orada kalıcı olup olmayacağı esas mesele. Bu yuzden gayet tehlikeli olan bu yolculuğa da çat diye çıkmak istemiyor kendisi. Zira Musk bir aksilik olur da hayatını kaybederse, tüm Mars projesinin iptali edilebileceğinden korkuyor. Tabii projenin nasıl fonlanacağı da ayrı bir konu. Musk'a göre bu sadece özel sektörün finanse edilebileceği bir şey değil, devletlerin de ellerini taşın altına sokması gerekiyor bir noktada.

Uzun lafın kısası Elon Musk, 27 Eylül tarihinde hem kendisi hem de parçası olduğu insan ırkı için çok büyük bir adımı anlattı bizlere. Bu cüretkar tahayyulları ete kemiğe bürüneceği ve insanlığın uzayın derinliklerinde yeni yaşam alanları kuracağı günlerin bir an evvel gelmesi dileğiyle...

İzlemek isterseniz sunum şu:
tinyurl.com/ogz-108-musk

SETİ SİNYALLERİ MESELESİ ÇOK BAŞKAYMIŞ

0 cevapsız çağrı

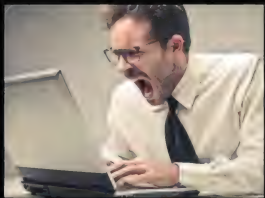
Biz insanıclık kendimizi büyütme, her şeyin merkezinde görmeye ne de meraklıyız, değil mi? Hayvanlar ve bitkilerle bile aramız böyle kalın çizgiler çekmemiz sağmalığın danıskayken, biz bir de kalkıp sanki çok önemliymiş gibi dünya dışı yaşam formlarından mesaj bekliyoruz sabah akşam. SETi'ye Rusya'dan ulaşan sinyaller meselesi malum, Ağustos ayının son demlerinde gündemi epey bir meşgul etmişti. Bugüne o sinyallerin çok yüksek ihtimalle dünya kaynaklı olduğu ortaya çıktı. Biraz kedinin kedici kuyruğunu kovalaması hesabı.

Aslında mevzu yeni değil: Sinyal ilk olarak geçen sene Rusya'daki RATAN-600 radyo teleskopu tarafından tespit edilmişti. O verinin SETi'ye ulaşması ancak bir sene sonra mümkün oldu. Olay yeni oluşmasına heyecan yarattı dünya kamuoyunda nendense. Üstelik o kadar da heyecanlanacak bir şey yoktu ortada: SETi'deki astronomlardan Seth Shostak, ilk açıklamalarında dahi sinyalin HD 16595 uzaklığındaki bir sistemden (95 ışık yılı kadar) gelebilecek için

oldukça zayıf olduğunu belirtmiş ve sakin olmamız telkin etmişti. Bu uzaklıkta en az 1 trilyon watt enerjinin açığa çıkması lazımdı Shostak'a göre. Ayrıca sözü edilen sistemdeki keşfedilmiş olan tek gezegen, yaşam için gerekli olan şartları sağlamaktan da çok uzaktı ve bir sene önce bulunan bu sinyal, once çabaya rağmen bir daha asla tespit edilemedi.

Dedigi gibi, olasılıklar düşüktü ama insanlar yaygarayı kopardı. Bunca gürültü patırtıdan sonra Rusya Bilimler Akademisinden (RAS) de açıklama gecikmedi tabii. RAS'tan Yulia Sotnikova çoğu kişinin umudunu söndürerek şöyle dedi: "Yaptığımız araştırmalar sonucunda sinyalin yüksek ihtimalle dünya kaynaklı olduğunu düşünüyoruz". Ayrıca yine kendisinin verdiği bilgiye göre bu tarz esrarengiz sinyalleri Sovyetler zamanında dahi pek çok kere tespit etmiş Ruslar.

Eh ne diyoruz, bir kez daha aranma/bulunma hevesimiz kursağımızda kaldı. Hâlbuki belki de tek yapmamız gereken o kadar da şey etmemektir", ne dersiniz? -İhsan A.



ADİL KULLANIM KOTASI KADEMELİ OLARAK KALKAR MI?

Başımızın pek de tatlı olmayan belası

Türkiye'de internet kullanıcıları en çok yakındığı konuları başında gelir yüpheşiz AKK sağmalığı. Mesele malum: 75 GB gibi komik üst sınırlarla, parasını ödediğiniz hızlı interneti bir anda 3 Mbps'e düşürür ama siz bunun kat be kat daha fazlası hızın parasını ödemek durumunda kalırsınız. Geçtiğimiz Temmuz ayında konu mecliste Adana milletvekili İbrahim Özdiğ tarafından gündeme gelmişti ve sonunda BTK da, AKK uygulamasının kademeli olarak kaldırılmasına ilişkin bir açıklamayı yaptı. Peki, gerçekte AKK kulluoy mu acaba?

Yapılan açıklamaya göre, AKK'nin kademeli olarak kaldırılması için maliyet ve perakende ücretlere ilişkin analiz ve birtakım çalışmalar yapılmasına karar verilmiş durumda. Buna göre, mesela saat 02.00-08.00 arası yapılacak internet kullanımları AKK'ye dâhil edilmeyecek ve kullanıcılar satın aldıkları pakette belirtilen hıza göre interneti kullanacakları ilki sene boyunca, ilki senenin sonunda da, tüm analiz ve çalışmalar yapıldıktan sonra, BELKİ 31.12.2018 tarihinde AKK'nin tamamen kaldırılması gündeme gelebilir. Tabii bunun için BTK, servis sağlayıcılarının analiz ve çalışmalarını dinleyecek.

Bu sağmalığın çeşitli kısıtları ilki sene daha devam edecek olması zaten başı başına bir sorun. Ve ne yazık ki, BTK'nın yaptığı bu açıklamada AKK kesin kulluoy anlamına gelmiyor. Bu esnada büyük pazarlıklar dönecek, sonunda da servis sağlayıcıları dediği olacak büyük bir ihtimalle. Muhtemelen yavaşlama hızını bir tık yukan çekip, mevcut AKK'ye de 40-50 GB daha ekleyerek "ben sözümü tuttum" diyecek BTK. Amacımız niyet okumak değil elbette; ancak ortada öyle çok da umulanacak bir şey yok diyebiliriz rahatlıkla... Ve üzüntüyle maalesef.

Başka yerlerde iş nasıl yürüyor fikir vermek için Amerika Örneğini ele alalım: Oranın en büyük servis sağlayıcılarından olan AT&T 21 Ağustos itibarıyla tüm paketler için AKK benzeri bir üst limiti 1TB'a taşıdı mesele. Elbette Netflix gibi oluşumların FCC'ye (Federal İletişim Komisyonu) bu konuda sürekli baskı yaptığını da eklemek gerekiyor. Kablo TV yayıncıları Netflix tarzı bir yayın stratejisini seçmiş devler arasındaki tepişmenin bir sonucu bu. Ama kimin yaptığı internet kullanıcılarının işine gelyor dersek cevap tabii ki Netflix'inki şeklinde olur. -İhsan A.



YAŞAYAN SÜRÜCÜLER

Gün gelecek hepimiz göbekli HDD'lere dönüşeceğiz

Sistemini ferahlatacak genişlikte bir depolama alanı için, bilmem kaç TB'lık HDD'ler ya da "on saniyede açılıyor olum bak Windows" jekinde tebessüm ettiren süper hızlı SSD'ler falan derken, kanlı canlı hücrelere veri yükleyebileceğimiz günleri de gördük çok şükür.

Harvard'dan bir grup araştırmacı daha evvel 11 bit büyüklüğünde bir veriyle gerçekleştirilen, yaşayan bakteri hücrelerine veri aktarımı için adı geçen 100 bayta çıkarmayı başardı. Bu da yaklaşık olarak şuna tekabül ediyor: Her bir hücre bir bilgisayar kodu ya da bir yir dizesi barındırabiliyor. Peki, bu büyük adımın işleyiş prensibi nedir? Aslında herhangi bir virus vücuduna ulaştırıldığında bağışıklık sisteminin

nasıl tepki veriyorsa burada da aynı mantık işliyor. Şöyle ki; araştırmacılar öncelikle sahte bir virus yaratıp bunu bakteriyel karşı karşıya bırakıyorlar. Virus bakteriyel zarına tutunarak içerisine DNA'sını bırakıyor. Bakterinin bağışıklık sistemi işgalciye reaksiyon gösteriyor ve bu sayede, virus DNA'sının içinde sandviç olmuş asıl veriler bakteri DNA'sına eklenmiş oluyor. Böylece sahte virüsümüzün içine yüklenmiş veri de bakteriyel hatta sonraki kısıplara aktarılacak hale geliyor. Inception'daki fikir aşılama prensibi gibi de diyebiliriz.

Şimdiki pratik kullanımların öngörülabili tabii ama ilerisi için epey umut verici olabilir. Genetik mühendislikte de bu keşfin epey işe yarayacağı aşikar. İleride HIV düşüncesi... **Emrehan A.**

KARBON NANOTÜPLER DEVRİM VADEDİYOR

Süper bilgisayarlar yolda! (Her zamanki gibi)

Da ha hızlı yeni nesil bilgisayarlar... Bilim insanları yıllardır bu hedefin peşinde koşuyor ve 20 yıllık bir uğraşın sonra sonuca ulaşmış görünüyorlar. İçin sıran karbon nanotüpleri... Karbon nanotüpleri silikon transistörleri tarihe gömebilecek kadar önemlidir. 1991 yılında ilk üretildiklerinde bu karbon kamışlar bir atom kalınlığındaydı. Tamamı tamam, sınıfın inek öğrencisi gibi konuşmayı bırakıp konuyu biraz daha açalım. Bir atom kalınlığı insan saç telinden tam olarak 50.000 kez daha ufak bir boyutta demek geliyor. Bu boyutta bir teli altıgen karbon atomlarından meydana geldiğini düşünün; işte karbon nanotüpü buna deniyor.

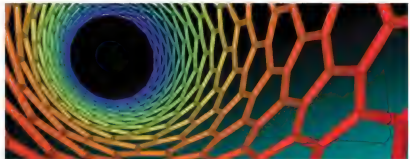
Boyutlarından dolayı karbon nanotüp silikon transistörleri gibi davranabiliyor ve bilgisayarın CPU'sunda elektrik dalgalarını değiştirebiliyorlar. Boyutlarının küçüklüğüne rağmen çekilken 100 kat daha dayanıklıdır ama onun altıda biri ağırlığında olacak kadar da hafiftir. Aynı bir kumaş parçası gibi genişleyip, esneyebiliyorlar. Bunu yaparken 1 atom kalınlığındaki duvarlarını korumaya devam ederken yüzlerce mikron uzunluğa erişebiliyorlar. Şöyle bir örnek vereyim; eğer saçınızın bir teli aynı özelliklere sahip olsaydı onu çektiğinizde 40 metre uzayabilirdi. Kulağa çılgınca geliyor değil mi? Kesinlikle öyle... İçin en can alıcı kısmı ise karbon nanotüpler şimdiye kadar

keşfedilmiş en iyi iletken madde oluyor. Yukarıda saydığım özelliklerden dolayı elektrik akımı bu tüplerin içinde rahatlıkla akabiliyor. Karbon atomlarının düzeninden dolayı oluşan ısı, tüpün içinde dengeli bir şekilde dağılıyor. O kadar dengeli ki bakır ile kıyasladığınızda onu performans olarak 1000 kat geçerek, toprağa gömüyor.

Günümüzde bilgisayarlar silikon işlemciler ve hafıza çipleri kullanıyor; dahası şu anki teknolojiyle hız konusunda gelebileceğimiz son noktadayız. Eğer bilim insanları silikon parçaları yerine karbon nanotüpleri kullanmayı becerirse hızımız beş kat daha artacak. Ama iş toplan

üretmeye geldiğinde karbon nanotüpleri, üretim aşamasındaki metalik diğer maddelerden ayırmak çok güç. Fakat bir grup bilim insanı geçen ay bu zorluğu da aşarak karbon nanotüplerde diğer metallerin değerini %0.01 olacak saflığa düşürdüler.

Bu ne anlama geliyor? Çok daha uzun ömürlü telefon bataryaları, çok daha hızlı kablosuz bağlantılar ve süper hızlı işlemciler... Üretimdeki en büyük zorluk aşıldığı için şu an bütün dikkatler karbon nanotüplerin bilgisayarlara nasıl entegre edileceğine odaklanmış durumda. Biz oyuncular için bence bu harika bir haber. **-Nurettin**





25 AĞUSTOS'TA YAŞANAN BİR GARİP OLAY

"Sadece paranoyaklar hayatta kalır" –A. Grove

Türkiye'de maalesef son zamanlarda çok kotu olaylar yaşadık, yaşıyoruz. Üstelik bu kötü olayların sonrasında yaraya tuz basan, yaşanan acıların katmerlenmesine yol açan gelişmelere de alıştınız: Bombalı saldırıların sonrasında sosyal medya sitelerine erişimde yaşanan sorunlar ve hemen her işe koşulan yaygın yasakları herkesin malumu. Tüm bu yaşananlar, korku, bıkıcılık ve keder gibi hislerimizin yanına şiddetli bir paranoya da ekliyor ne yazık ki. En son örneği 25 Ağustos'u 26'sına bağlayan gece, yaklaşık saat 11.07 ile sabah 06.00 arasındaki süreçte hiçbir sosyal medya sitesine erişimin olmaması. Hem de ülke çapında! Bu süre zarfında bazı sözlükler olmak üzere çeşitli platformlarda, yeni bir darbe olacağı korkusundan tutun da, bir yerlerde yeni bombalar patlamış olabileceğine kadar, genelde paranoyaklık şeklinde nitelenebilecek ama gerçekleştireceği şaşırma çağırmamız çeşitli teoriler dillendirildi. Intel eski CEO'su Andrew Grove'un "sadece paranoyaklar hayatta kalır" sözünü şiar edinmiş biri olarak olayı biraz irdeledim ve şu an okumakta olduğunuz yazı ortaya çıktı.

KILL SWITCH GERKEN?

Böylesine önemli bir hadise olduğunda ne beklersiniz? Yetkililerin hiçbir konu hakkında bilgi vermesi olasıdır mı mesela? Tabii ki böyle bir şey

olmadı; sadece kimi kulis bilgileri ve dedikodudan öteye gidemeyen sözlerle, olayın TSK'nın Cerablus'ta yürüttüğü operasyonla ilgili oluşabilecek provokasyonların önüne geçilmesi için yapıldığı konusunda kamuoyunda sessiz bir konsensüse varıldı. Ancak yine de en yaygın iletişim kanallarından biri sayılabilecek sosyal medyanın bu denli uzun bir süre erişim dışı kalması ister istemez komple internetin yasaklanması korkusunu harladı. Diğer bir tabiriyle, kontak kapatma diye çevirebileceğimiz "kill switch" korkusunu.

Aslında internetin işleyişini bilen herkes, onun komple kapanmasına yol açacak bir kontak kapatma fikrini günümüz şartlarında imkânsız buluyor. Ama birçok insanın internete bağlanmasının, ülkelerindeki servis sağlayıcıları üzerinden olduğu düşünüldüğünde, bazı ülke sınırları içerisinde internetin komple yasaklanması, yani pek çok kişinin internet yoluyla bilgi edinme, iletişim kurma gibi temel haklarının ihlal edilmesi sandığımızdan çok daha kolay. Bu arada evet, bu uluslararası olarak resmen bir hak ihlali. Kill switch, Orta Afrika ülkesi Burundi'deki başkanlık seçimi sürecinde yaşanan bir internet sansürü vakasıyla eşzamanlı olarak, **sıkak kapatma durumlarında dahi**, BM tarafından bir insan hakkı ihlali olarak tanımlandı. Üstelik yakın zamana kadar bizim hukuk sistemimiz de eylemi

bu şekilde değerlendirdiyordu. Ancak 11 Haziran 2016 tarihinde Resmi Gazetede yayınlanan yönetmelik değişikliğine göre, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu "bazı durumlarda" internetin kontajını kapama hakkına sahip hale geldi. İlgili değişiklik şöyle: "Kurum; savaş, genel seferberlik ve benzeri durumlarda, kamu güvenliği ve ulusal savunma için gerekli görüldüğü takdirde, sınırlı veya sınırsız bir süreyle işletmecinin işletme faaliyetlerinin tamamını veya bir kısmını askıya alabilir ve doğrudan doğruya bebekeyi işletebilir." Üstüne üstlük 25 Ağustos'tan kısa bir süre sonra, 11 Eylül 2016'da, ülkemizin Güneydoğu bölgesinde benzer bir hadise gene yaşandı; ancak bu sefer internete erişim sorunu dört saat ile sınırlı kaldı.

Eğer 25 Ağustos'taki "garip" olay yaşanmasa, muhtemelen ilgili yönetmelik değişikliğini uzunca bir süre daha bilemeyecektik. Sosyal medyanın yeni geldiğinde provokasyonlara çok açık bir meca haline gelebildiği ortada, kabul. Ancak bu durum, internetin tamamının yahut çeşitli vechelerinin yasaklanmasını ve en temel haklarımızdan mahrum bırakılmamızı meşrulaştırmamalı. Umulmadaki şu OHAL günlerinde bu tarz ihlallerle daha fazla karşılaşmayalım. Ama bunun için, herkesin bunu hatırlaması ve gevresine de hatırlatması gerekiyor: Özgür internet bir insan hakkı meselesidir.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

...

</BODY>

</HTML>

AYIN ELEMANI: KASA

Aslan sistem, yattığı kasadan belli olur

Kasa aslında diğer bileşenlere göre biraz daha kişiselleşmiş bir "eleman". Gerek tasarımı yoluyla tarzınızı yansıtabilmenize imkân vermesi bakımından, gerekse de toparlayacağınız sistemin kullanım amaç ve şekillerine göre pek çok farklı model ve özellikteki kasa, sizin için doğru tercihi olabilir. Bu ay hem biraz oyuncu öncelikleri üstüne konuşalım, hem de dikkat edilecek bazı hususların altını kısaca çizelim istedikim.

Piyasada, standardize olmaya çok yakın ama isimleri ve ölçütleri firmalara göre hafif oranda farklılaşabilen, Mini, Middle ve Full Tower şeklinde dikey kasa kategorileri ön planda. Benim fikrim, ortalama bir oyuncu bilgisayarı için MidT boyutunun yeterli geleceği. Küp kasa ya da SFF gibi daha mütevazı kullanımlara uygun yatay örnekler olsa da, dikey kasalara devam edelim biz. Bu kasalarda küçükten büyüğe gittikçe, hem kasaya sayıca fazla ve iri boyutlu donanım bileşeni takma imkânınız oluyor; hem de bileşenleri yerleştirdikten sonra geriye bayağı boş bir alan kalıyor. Unutmayın, tüm parçalar

montajlandıktan sonra kasanızın içinde yer yer boşluklar olması, hem efektif bir hava sirkülasyonu olabileceği, hem de sizin gerektiğinde kasayı açıp daha rahat çalışabileceğiniz anlamına gelir. Yine aynı sebeplerden dolayı kablo yönetimi, kasa alırken atlanmaması gereken bir mesele, bu bakımdan iyi olan bir kasayı seçmeye dikkat edin. Zaten artık çoğu kasa üreticisi ürünlerini kablo yönetimini kolaylaştıracak şekilde tasarlıyor. Ayrıca kasayla gelen fanların boyut ve sayısı ile boşta ki fan yuvalarının ne büyüklükte fan desteklediğine ilişkin bilgiler de soğutma için önem taşıyacaktır. Tabii sıvı soğutma seçeneklerini de değerlendirmek mümkün.

Ayrıca kasanın katı hal, sabit ya da optik sürücüler, bellemleri, anakart için ATX uyumu (bu konuyu da ana kartlarda irdeleriz artık) gibi hususlar da toplayacağınız sistemin ne denli ileriye dönük olacağıyla birebir ilgili oluyor. Docking station ya da fan kontrolcüsü gelen kasalar da, bir oyuncunun daha fazla depolama alanı ve soğutma performansı gibi ihtiyaçları karşıladığından öncelikli sayılabilir.



TAVSİYELER

- **MidT:** Corsair - Carbide Series SPEC-ALPHA (80 Dolar - Amazon Fiyatı) (Yukarıda)
- **MidT:** Fractal Design-Define R5 Black (118 Dolar - Amazon Fiyatı)
- **FullT:** Cooler Master Cosmos II (175\$ TL)

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda. Dolayısıyla en yeni oyunların grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncisinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıyla düşük ayarlarda, üstüne belli bir FPS inisi de yiyecek olursanız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda diğer bileşenler çoğu zaman sağdan soldan kısmamız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 750 TI	INTEL G3258	CHIBYTE GA-F2ABXIM-CH
460 TL	240 TL	280 TL
RAM	SSD	OPS KART
KINGSTON 8GB DDR3	TOSHIBA 500GB OT00ACA0S0	CORSAIR V5500 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	210 TL
TOPLAM: 1420 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~ 2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX 960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınız hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakin.

GPU	CPU	ANA KART
MSI RS 389 4GB	AMD FX-8320	MSI 970 GAMING
840 TL	530 TL	360 TL
RAM	SSD	OPS KART
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACLUDA GREEN 1TB ST1000GM003	SEASONIC M12H-620 BRONZE
100 TL	130 TL	340 TL
TOPLAM: 1960 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "zudurt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masastu arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ" diye Yığı Özgür karikatürünün bildirimi görülebilsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynatabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere görülebilsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1070 (veya A1 Tane2)	I5 6600K	CHIBYTE Z101P-SLI
2000 TL	850 TL	510 TL
RAM	SSD	OPS KART
KINGSTON 8GB DDR4	SEAGATE BARRACLUDA GREEN 1TB ST1000GM003	SEASONIC SEA-M12H-750
140 TL	250 TL	410 TL
TOPLAM: 4430 TL		



"MANKEN GİBİ YÜRÜYÖRÜM"

Ve fizik kanunlarına saygı göstererek!

Gectiğimiz ay biraz tavrıcılık sergiledik, yavaş yavaş çekiminin ve katı objelerin oyun dünyasında birbirleriyle nasıl etkileşime gireceğini, yavaş yavaş ve ziplama gibi etmenlerin mekanik olarak nasıl işleyeceğini tanımlamaya koyulmuştuk. Şimdi benzer şekilde zipladığımız da tepemizde bir şey varsa kafamızda varmamızı sağlayacak koda yöneleceğiz, sonra da şu animasyon denen olaylar nasıl uygulanıyormuş bir bakacağız.

45 | //Yatay hareket
46 | x += x hız;

Basit, yatay hareket. Geçen ay yerimiz yetmediği için yarım kalmıştı, beklerken kendi başınıza çözmüş de olabilirsiniz. Geçen ayki yatay çarpışma mekaniklerinin ardından gelip, yatay hareketin oyunda yer değiştirme anlamında nasıl çalışacağını tanımlamış olduk.

KAFANI SORU İŞARETLİ TASLARA VUR

Geçen ay yazdığımız çarpışma kodu, yatay çarpışmalar için di ve karakterimizin bir piksel ya nına (x yonune) doğru gidildiğinde orada başka bir obje olup olmadığına bakıyordu. Şimdi, aynı yaklaşımla dikey çarpışmaları tanımlayacağız. Tahmin edebileceğiniz gibi, dikey çarpışmaların

tanımlanması da yatay ile aynı olacak; sadece yatay ve dikey değişkenlerin isimlerini değiştireceğiz.

47 | //place_meeting(x, y hız, duvar) |
48 | while (!place_meeting(x, y hız, duvar)) |
49 | { |
50 | y += y hız; |
51 | hız = 0; |
52 | }

Bu noktada bir hatırlatma yapalım. Kodunuzu kopyalayıp yapıştırmak aslında program yazarken yapabileceğiniz en mantıklı şey sayılmaz. Bizim örneğimizde, dikey çarpışma ve hareket kanunları; yatay çarpışma kanunlarından farklı sayılmazdı, sadece değişkenler yer değiştirecekti, dolayısıyla baştan yazmak yerine yalnızca değişkenleri uydurduk. Fakat eğer bu işlemden sonra gözünüzden kaçan, atladığınız bir detay olur da oyununuz hatalı çalışmaya başlarsa uyanık olun. Kodu satır satır, karakter karakter tarayıp, sorunu bulmanız gerekebilir çünkü Game Maker dâhil hiçbir program dili, eğer yazım hatası dışında bir hata yaptığınızda gelip bunu size söylemez. Her parantezin, boşluğun ve kısaca karakterin doğru yerde olduğundan emin olun.

53 |
54 | // Dikey hareket |
55 | y += y hız;

Şimdi olarak dikey hareketi de, yatayda yaptığımız gibi tanımlıyoruz. (Resim #1)

Şimdi bu noktada, oyunumuz ilk defa teknik olarak "platform oyunu" sayılabilecek özelliklerle ilk deneme turunu atmaya hazır. Yazdığımız atırları kaydedtikten sonra, Game Maker'ın en üst menüsünden **Run > Run Normally** seçeneğini seçebilir veya hemen altındaki yeşil ok ikonuna tıklayarak oyununuzun oynanabilir bir versiyonunu alabilirsiniz. Burada göreceksiniz ki atırların tuşlarımız karakterimizi sağa sola yurutup, ziplatabiliyor. Aynı zamanda yine göreceksiniz ki henüz boşluktan aşağı düştüğümüzde ölmemiz, ekranın dışına yaklaştığımızda kameranın bizi takip etmesi gibi özellikler oyunda mevcut değil. Fakat bir demomuz var ve çalışıyor. Tanımladığımız her fonksiyon düzgün ve işlevsel olarak oynama yansımış. Harika. Şimdi geri dönüp, eksik mekanikleri eklemeye devam edelim.

BİR BİR SURAT, BİR BİR FONKSİYON

Şimdi olayları biraz süsleyelim. Fark ettiriyeniz karakterimiz şu an hareket ederken herhangi bir



Pixel Art olayı keyiflidir, el yeteneğinden ziyade tasarımı ve emek meselesidir.



animasyon sergileniyor. Olayı önce yapabili-
miz animasyonları kendi boyutlayabiliyoruz.
İzlem (Resim 22)

Şimdi karakterimiz için "mask" yani maske
yaratacağız bir tane. Bu yine 32x32lik bir spri-
te gerektirecek. Bunu sadece karakterimizin
yüksekliği ve ortalama gövde kalınlığında bir
gri blok olarak yapabildiğinizde oyununda go-
rünmeyeceği ve sadece karakter fonksiyonu
işlevi göreceği için bir temsil olacak, o yüzden
dilediğiniz şekilde tasarlamakta serbestsiniz.

Daha önce Create ve Step kodlarını girdi-
ğimiz objeye girelim. Önce "Mask" kısmından
yine aynı gri bloğu seçip, sonra "Sprite" kutu-
cundan karakterimizin deminki demoda
da kullandığımız ayakta sabit duran sprite'ını
seçeceğiz. Şimdi aynı objedeki Step fonksiyo-
nundao Platform Fizik Kalkışlar kodumuzu
açalım.

```
34 //Sprite kontrolü
37 //Sprite kontrolü
41 //Sprite kontrolü
42 //Sprite kontrolü
43 //Sprite kontrolü
```

Burada karakterimizin durumuna göre ele-
rana farklı sprite'larını çağırarak bir paragraf
yazıyoruz. İlk satırımızda eğer karakterimiz
önceki Step'ten bu yana y pozisyonunda yer
değiştirmiş ise, bunun dikey hareket anlamına
geldiğini anlıyoruz ve bu durum için bir de-
ğişim çağırıyoruz. Bu değişim de değişim gibi
karakterimizin sprite'ının değişmesi olacak.

erim. Jump isimli yarattığım zıplama
animasyonunu çağırıyoruz. Bu sprite'ları tasarı-
mlarını içine iki kare koydum. Birincisi, karakter

terin yukarı doğru zıplarken, diğeri de aşağı
düşerken bulunacağı pozisyonları. Şimdi
koda ekleyeceğimiz tanımları bunlardan
hangisinin hangi durumda çağıracağını
belirleyeceğiz.

53 //Sprite kontrolü

Güzel, değil mi? image_index komutu
görselin hangi frame'in kullanılacağını
belirliyor. Eğer y konumu, "previous" olarak
bilinen önceki y konumundan büyük ise,
bu işleri "true", yani "doğru", yani "1" olarak
1 değerine karıştıracak. İçeri kod buna
frame 1 olarak çalışacak, y değeri de önceki
y'ye göre büyük olduğunda aşağıya alacak
fakat için sprite'ın doğru frame'ini çizdirecek
olacaktır.

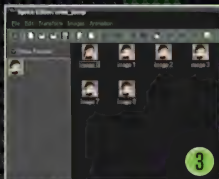
Şimdi aynısını bir de x diğersini, yani yatay
hareket için yapalım.

```
54 //Sprite kontrolü
55 //Sprite kontrolü
56 //Sprite kontrolü
57 //Sprite kontrolü
58 //Sprite kontrolü
59 //Sprite kontrolü
60 //Sprite kontrolü
61 //Sprite kontrolü
62 //Sprite kontrolü
63 //Sprite kontrolü
64 //Sprite kontrolü
65 //Sprite kontrolü
66 //Sprite kontrolü
67 //Sprite kontrolü
68 //Sprite kontrolü
69 //Sprite kontrolü
70 //Sprite kontrolü
```

Yani dediğim ki, dikey hareket varsa onu çiz-
direcek, yatay hareket var mı diye bak, varsa
yürüyeni çiz. Yoksa da son olarak, sabitli çiz-

KONUSURKEN YÜZÜME BAK

Karakter hareketini süslemede sıradaki
adım, gittiğiniz yöne bakabilmeniz sağ-
lamak. Şu anki haliyle karakterimiz düzünü



hareket ediyor, fakat bu sadece tepki hareket ettirgene
süreçte geçer. Tüm animasyonları -x, yani sola doğru
yapılırsa tekrar çizmek ve tanımlamak, hem çok vak-
itinizdir, hero tasarımı alanınızı kalabalıklaştı-
racaktır, hem de genelde kötü tasarımı tarzı kabul edilir.

Bunun yerine, karakterin -x yönüne döndüğünde
tüm animasyonlarının görsel olarak çevrilmesini söyle-
yebiliriz. Game Maker'a. Oyun motoru -x yönünde iler-
lemek istediğimizi gördüğünde, karakter sprite'ının
ayna görüntüsünü çizmesi gerektiğini bilecek. Bunu
belirtmek için Step fonksiyonumuzda dönelim.

```
71 //Sprite kontrolü
72 //Sprite kontrolü
73 //Sprite kontrolü
74 //Sprite kontrolü
75 //Sprite kontrolü
76 //Sprite kontrolü
77 //Sprite kontrolü
78 //Sprite kontrolü
79 //Sprite kontrolü
80 //Sprite kontrolü
81 //Sprite kontrolü
82 //Sprite kontrolü
83 //Sprite kontrolü
84 //Sprite kontrolü
85 //Sprite kontrolü
86 //Sprite kontrolü
87 //Sprite kontrolü
88 //Sprite kontrolü
89 //Sprite kontrolü
90 //Sprite kontrolü
91 //Sprite kontrolü
92 //Sprite kontrolü
93 //Sprite kontrolü
94 //Sprite kontrolü
95 //Sprite kontrolü
96 //Sprite kontrolü
97 //Sprite kontrolü
98 //Sprite kontrolü
99 //Sprite kontrolü
```

Arık neyin ne anlama geldiğini anlamaya başladı-
nız sanırım. Eğer x'in önceki değeri, şimdiki stepteki
değerinden düşükse, sağa hareket ediyoruzdur, değil mi?
(Unutmayın, Game Maker'da yönler analitik düğün-
lemlerdeki gibi sağ +x, yukarı +y, diğerleri de tersidir.)

Eğer şimdiki x değerimiz daha büyükse, yani sağa
doğru yürümüşsek, o zaman image_scale ile tanımla-
nan, görseli katlarıyla genişleten değerimiz 1, yani
orijinalinin aynısı. Asıl değişimi yaratan sonraki satır
imiz oluyor. Ne olduğunu baktarak anladınız, değil mi?
Eğer x'in önceki değeri daha büyük idiyse, demek ki
hızır gibi bu defa sola gittimiyiz! O halde bu sefer aynı
sprite'ın scale değerini -1 olarak alıyoruz ki, görselin
aynı genişlikte fakat orijine göre ters çevrilmiş hali
çizilsin. (Resim 23)

Bu noktada dikkat etmeniz gerektiğini hatırlata-
cağım bir detay da, sprite'larımızın merkezize alması.
Hatırlarsanız karakter çizimle başladığımız ilk sayıda,
sprite'ların orijin noktasını tanımlayan kutucuklara
"center" yazırsa basarak görselin ortasını yer de-
miştik. Eğer yukarıdaki kodu tanımladıktan sonra
oyununuzun demodunda görsel hatalar oluyorsa, büyük
ihtimalle kullandığınız sprite'ların orijin noktaları
merkezlerini işaret etmediği için oluyor, dönüp bir
bakmanızda fayda olacaktır.

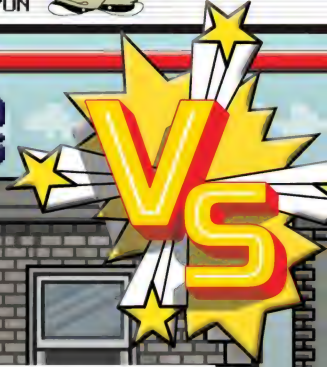
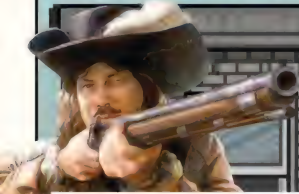
Bu ay da burada bırakalım. Hazır hawekelerimizi
süslüyor öğrendik, önümüzdeki ay kadar ka-
rakter animasyonlarımızın görsel kalitesini uğrasmak
için bir fırsat olabilir. Pixel Art olayı keyiflidir, el
yeteneğinden ziyade tasarımı ve emek meselesidir. Her
zamanki gibi, yapabildiğiniz kadarını erimiyorumuz.
com.tr adresine gönderebilir, oranın güncel dosya-
larını tinyurl.com/og8e8e-erim adresinden takip
edebilirsiniz. Sizleri seviyorum, görüşürüz! -Erim

PIXEL

VS // YAZIT // ORADAYDIM // OYUN



EUROPA UNIVERSALIS



Tarık: Yav Ömer benim kafama bir şey takılıyor kaç aydır. Şimdi sen bu Total War: Warhammer için methiyeler düzmüş, göğü sığmadığı için uzaya çıkmış, puanını da 9+ vermişsin ya. İşte ben oynadım bu oyunu şimdi, ciddi ciddi iki üç denemedim sonra devam edesim gelmedi hiç. Yani fraksiyonlar falan güzel tatlı, faklılık iyi hoş da... Abi aynı haritadaki aynı yerleri aynı kurallarla almaya çalışmak dışında bir olay yoktu ki bunun? Hâlbuki Bir Europa Universalis öyle mi? Diplomasi var, taktikleri var, ekonomisi var, siyaseti var... Bu kadar az seçeneğe nasıl sen böyle tatmin ediyorsun Total War'lar anlayamıyorum vallahi.

Ömer: Tanık'ım şimdi senin bu dediğin "Araç yapıyorsun tank yapacaksın, otomobile gerek yok" demek gibi bir şey. Stratejik harita kısmının bir Europa Universalis olmadığının farkındayım Total War'da da, adamlar çlgın kespip gerçek zamanlı savaşlar yapmışlar. Gerçek zamanlı savaşların yanında über derin strateji haritası oynanışı olsaydı belki sen-ben hayır demezdik ama oyun 2 satardı, dükkânı kapatırdı. Önemli olan ne çok şg, ne de çok karsı

olması Total War'larda ana haritanın, bunu da her oyunda gayet güzel dengeliyorlar bana sorarsan. Bir strateji oyununun "stratejik olarak derin" diye nitelenebilmesi için illa beş bin biriminden birinin x şehrindeki y fabrikasında yapılmış bilermene alaşımı kılıç kabalarnı kullanıp kullanmamasıyla uğraşman şart değil derim ben.

T: Über derin strateji haritalı Total War olsa ben iki tane alırdım vallahi, üç satırlardı en az. Ama çok kasmadıkları da fazla belli oluyor yav. Ne bileyim bir dost düşman mantığını oturtular, bütün strateji savaş alanının içinde kalmasa falan gene belki kurtarır. Ama şimdi alıyorsun insanları atıyorum, diziyorsun okçular arkaya, atılan da yanlardan saldırtın. E rakibin arkasına geçebildiyse zaten piyadeler falan toz oldu, okçular da gelenleri pıt pıt avlıyor, ben anlamam ben bunun derinliğinden? Oyunun büyük kısmı bu savaşlarla da belirlenmiyor ki hem, basıyorsun otomatik savaş, kendin yapasan ne olacaksa onun sonucunu veriyor gene. Strateji dediğinin derinliği savaşla biter mi hiç yahu?

Ö: Yahu duyan da zar atıp tık tık ilerlediğin

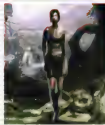
Monopoly gibi bir şey zannedecek koskoca Total War'ı. Şehirlerin jeopolitik konumuna göre hangi binaları yapmayı seçeceğime, hangi güçte kaç ordu bandıracağıma, bunları nerelere konuşlandıracığıma, ulusal amaçlarının hangi birini ne zaman ve ne şekilde kovalamam istediğime kafa yorduğum yıllarına yandırırdım beni. Diplomasi dediğin belki Warhammer'da biraz daha geri planda (oyunun adında 2 tane War var, daha ne kadar açık olsunlar!?) ama öteki TW'lerde bileklerimizizi kespip üst üste yapıştırdığımız nice kan kardeşliği kurduğumu hatırlarım. Ama şimdi TW'lerin savaşlarını ezmen de kalpten yaraladı beni. Ordularını bire bir gördüğün, gerçekçe nasıl oluyorsa öyle savaşmış bir oyundan bahsediyoruz. TW'nin savaşlarında taktik yok demek gerek savaşlarda taktik yok demek gibi bir şey. Hiç mi demiyorsun EU oynarken "yav şunlar direkt yönettim keşke" diye?

T: Diyorum arada ama EU'nun savaşları da güzeli Destek birimlerini yolluyorum gerekirse. Savaşın gidişatına göre tee başka eyaletlerden ordular getiriyorum, ne kadar zamanda geleceklerine göre



TÜRÜNÜN İLK ÖRNEĞİ

» Hani Piksel eski oyunlarla alakalı bir yer ya, aha işte bu da bu işin son (ilk?) noktası!



THE LONGEST JOURNEY

» Macera oyunlarının Planescape Torment'i derler.



PIKSEL MEDYA

» Ölüm dost canlısı olsa da vurdum-duymazlığı insanın başına bela açabilir.

TOTAL WAR



ordulan kontrol ediyorum... Komutanların falan savaş etkisi az geldi bana Total War'da bir de. Gene kimin sayısı çoksa o kazanacak gibi duruyordu Warhammer'da oynadığım tüm savaşlar. Yandan kışırınca da kazanamazsın savaşta hem, hiç tanka atla daldın mı Ömerim!

Ö: Civ tecrübelerim gösteriyor ki eğer tanka "yeterince" atla dalarsan sonu mutlu bitebilir. Buruk bir mutluluk olur ama orasını çok karıştırmam. Yalnız bak hep Warhammer örneği vermen dikkatimden kaçmaz? Çünkü içten içe sen de etkiledin adamların değişik, yeni bir şey yapmasından. Şahsen formülü ne kadar sevsem de hep insanlı Total War'ardan biraz baymıştım ben, iyi geldi. Peki ya sen hep insanlı insanlı Europa Universalis'lerden ve (hadi onun da adını anayım) Hearts of Iron'lerden sıkılmadın mı artık. Aynı şeyin biraz daha değişiki, biraz daha gelişmiş değil mi sadece? Şöyle atıyorum Orta Dünya haritasında elfleri orkân yönettiğin bir Middle-earth Universalis istemez miydin?

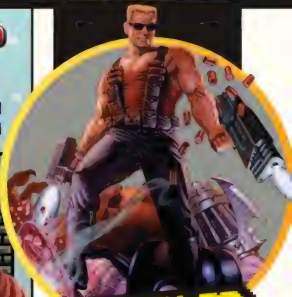
T: "ağzından akan suyu koluna siler" Yok ya, ne gerek var. Hem effli, cüceli şeylerden gına geldim ben, insanlıktan aldığım zevki başka hiçbir ırktan almadım valia. Belki vampir,

ama yok, insan daha güzel. Warhammer'in çeşitliliğini de beğeniyorum tabii ama EU fantastiğe kaysın istemedim cidden. Hem hadi artık Total War'la EU'yu birleştirsinler, hem deli gibi derin hem de savaş taktikinin dibine vurmuş bir şey çıksın ortaya. Çok şey mi istiyorsuz?

Ö: Seni oyunun Atölye sayfasında bir gezintiyi davet edeyim o zaman. Diplomatik seçenekleri arttıranlar mı istersin, herkesin her yeri fethedebilmesi seçeneği mi istersin... Herhalde bir EU derinliğini kazandırmayacaklardır ama modların EU'yu TW'leştirilemeyeceği asıl kesin olan şey. Bu sırada ben gerçek zamanlı gerçekçi savaşların keyfini çıkarabileceğim, ana haritada birimlerimin tırmak makasıyla uğraşmak durumunda kalmayacağım ama yine de stratejik bir derinlik yaşayabileceğim TW'ye devam edeceğim. Aynı oyun bitebiliyor!

T: Anlaşılan bu iyi çözmenin tek bir yolu kaldı Ömer Efendi! "ma-saya bir poşet dolusu yeşil plastik asker dökür" Bütün askerleri ölen kaybeder, esir almak yok! Var mısın?

Ö: Yayıpır gelsin! "askerlerinden birini sulkost eğitimi vermek için gizlice masanın altına saklar"



HOBERLER

■ Vakti zamanında duyurulup heyecan yaratan, sonra da iptaliyle göçerten Warcraft'ın point & click macera oyunu Warcraft Adventures: Lord of the Clans'ı hatırlar mısınız? İşte o tamamen oynanabilir olarak, sinematikleriyle minimatikleriyle internete sızdı. Blizzard'ın devreye girilmesiyle sızdırılan kişi dosyasını kaldırdı ama internete bir şey kolay kolay kaybolmaz biliyorsunuz.

■ Ünlü Nintendo emülatörü Dolphin, artık bütün GameCUBE oyunlarını çalıştırabilir hale geldi.

■ Te en eski Shadow Warrior, gog.com'da bedava oldu.

■ Duke Nukem 3D'nin yeniden yapılmış duyuruldu. Tam adı Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour. Pikselize görsellik devam ediyor ve hatta oyuna 8 yeni bölüm ekleniyor.

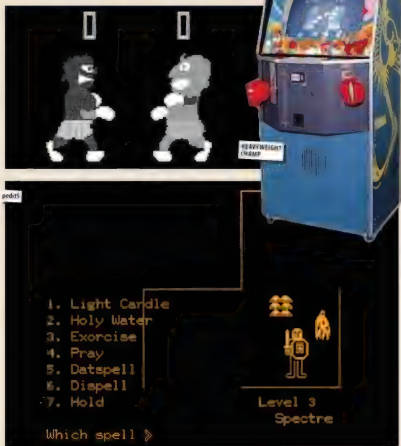
■ Serinin ilk iptal olan oyunu Silent Hills'ı değildi tabii ki. PS3 için de tam adı sonradan Broken Covenant: The Lost Pitch olan bir SH yapıyorlardı zamanında. Oynanış videosu düştü de: tinyurl.com/egs-100-6c



Türünün İlk Örneği

İlk FPS'yi Wolfenstein,
ilk spor oyununu Pong mu sa-
nıyordunuz? Gelin biraz daha
derinlere dalalım öyleyse...

-ÖMER AKDAĞ



RYO PEDITS [1975]

➤ Aslında ilk rol yapma oyununun *pedits* olup olmadığı kesin değil. *m199h* diye bir şey varmış ama bir yerlerde kayıplara karışmış; şu an gören bilen yok. Ayrıca *m199h*'nin mi yoksa *pedits*'in mi önce çıktığı da belli değil. Biz *pedits* 5 ilkti diye varsayalım hadi.

"Rol yapma" kavramı sizin için nerede başlar, nerede biter bilemiyorum ama *pedits* "dungeon crawler" tarzı bir RYO. Güç, zeka, dayanıklılık ve çeviklik puanlarınızı dağıtarak kendinize bir karakter yaratıyorsunuz ve izometrik açıdan gördüğümüz zindana dalıyoruz. Açık kapılar, hazine topluyor, düşmanlarla karşılaşıp ya saldırıyor ya da mage-çleric büyülerini yapıyor. Amacımız 20.000 tecrübe puanı toplamak ki gördüğüm kadarıyla bunu başarabilen kişi sayısı çok çok az.

16 büyü çeşidiyle, gizli kaplarıyla, karakter kaydetme seçeneğiyle, 25 çeşit düşmanıyla 1975 yapımı, türünün ilk örneği bir oyundan beklemeyeceğiniz derecede komplice aslında *pedits* 5. Bu arada "*pedits* ne biçim oyun adı?"

sorusu aklınıza gelmiş olabilir. Oyunun adı yok aslında. Yapımcısı **Rusty Rutherford**, Illinois Üniversitesi'nde bilim için kullanılan PLATO sisteminde geliştirmiş oyunu ve oyun olduğu belli olmasın diye dosyaya böyle rastgele bir isim vermiş.

DÖVÜS HEAVYWEIGHT CHAMP [1976]

➤ Koskoca Sega'nın oyunu olmasına rağmen *Heavyweight Champ* hakkında çok az bilgi var maalesef. Bir videosunu bile bulamadım ve hatta sadece bir tane ekran görüntüsü var etrafı dolanan, o kadar.

Ekranda iki boksör görüyoruz ve arcade makinesine bağlı olan eldiven şeklindeki kontrol cihazını kullanarak eğiliyor, kalkıyor ve yumruk atıyoruz. İlk dövüş oyununun gamepad'le falan değil de direkt boks eldiveniyle onanıyor olması da ilymisi yalnız.

Bir not: Sega 1987'de oyunun remake'ini yayınlamış ve bu versiyon bayağı da bir övgü toplamış.



KONSOL - RYO DRAGON QUEST [1986]

➤ JRYO terimini kullanmaktan özellikle kaçındım çünkü Japon RYO'su deyince biraz oynak hale geliyor kavram. "Dark Souls JRYO mudur?", "Third Age JRYO mudur?" gibi soruların yanıtlanması zor ve bir yerde çizgiyi çekmezsek olay Wizardry'lere, Ultima'lara kadar gidiyor.

Bildığımız anlamda konsol-RYO'nun karaktéristik özelliklerini düşünürsek, bu dosya konusunda görebileceğiniz en ünlü isimlerden olan *Dragon Quest*'ten geriye çok diyebiliriz.

Bugün halem *Dragon Quest* serisinin başında duran büyük insan **Yuji Horii** yukarıda adını andığımız *Wizardry* ve *Ultima*'yı çok seviyor ancak *Dragon Quest* serisinin ilk üyesi olacak oyunda; Japon oyuncu kitlesi PC'de değil konsolda oyunu oynamayı tercih ettiğinden bu oyunların komut tabanlı yapısının yerine, kendisinin bir önceki oyunu, yine önemli bir klasik olan *Portopia*'dan da ilham alarak menü sistemini kullandı. Ayrıca ilham aldığı iki oyunu aksine tamamen izometrik kamerayı tercih ediyor. Böylece derinlik açısından pek bir şey kaybetmemiş ama gamepad'le oynaması kolay. Japon kitlesi kendine çekebilecek bir oyanaş ortaya çıkıyor.

Başkarakter olarak da genç, yaşayıp öğrenebil ve güçlenen bir karakter koyunca da günümüzde de halen çoğu konsol-RYO tarafından kullanılan formülü yerine oturmuş oluyor.





AKŞİYON/MACERA ADVENTURE [1979-88]

➤ Bütün o Zeldler'leri, GTA'ları, MG'S'leri atlatıyola tanın. Pek de yaratıcılık kokmayan hileleme sahip olan Adventure, oyun dünyasının en devrimsel yapımlarından biri.

İlk macera oyunu olan (biz, iki sayfa sonrası) Colossal Cave Adventure'ı oynayan Warren Robinett'e oyuna anında hayran kalır ve birkaç saat sonra onun grafikli versiyonunu yapmaya karar vermiştir bile. Oyunda karakterimiz bir nokta olarak temsil ediliyor ve anahtarlar buluyor, kapıları açıyor, kırıktır hareketlerle ejderhalardan kaçıyor. Oyun içi anlatım pek olmadığından dolayı Colossal Cave Adventure'un grafikli versiyonu demek zor Adventure için ama koyssinden köşesinden benzer bir kurguya sahip yine de.

Akşiyon-macera türünün ilk örneği olmak dışında birçok başka ilkin de oynudur Adventure. Mesela o zamana kadar oyunlar hep tek bir ekranda oynanan şeylerdi. Adventure'da ise gerçek zamanlı olarak dolayabildiğimiz 30 farklı oda var. Ya da mesela ekranın dışına çıkan düşmanların halen belli bir programlama dâhilinde hareket edebilmesini Adventure getirdi. Yani bir yere ekranın dışına çıkıyorsa siz görmediğiniz için kaybolmuyorduk. Yazılmış kalıplar içerisinde hareket etmeye devam ediyorduk.

Bir diğer meşhur özelliği de oyunda güllü bir ordayı bulduğunuzda "created by Warren Robinett" yazısıyla karşılaşmanız. Oyun dünyasına "başar egg" kavramını da Adventure kazandırmıştı.



FPS MAZE WAR [1974]

➤ Biz ilk FPS olarak Wolfenstein 3D'yi biliriz ki aslında doğru bir bakıma. Öncesindeki, az sayıdaki "söz bir silahınız, gidiyorsunuz" oyunları pek o bildiğimiz FPS oynanışına benzemiyor. Ama mesela Maze War hem "first person" hem de "shooter", ilk olarak saymazsak ayıp olur o yüzden.

Maze War'da 3 boyutlu bir ortamdayız (doğal olarak, yoksa nasıl FPS olacak?), Might & Magic serisinden aşına olabileceğiniz kare kare yürüme sistemi var. Yani bir kare ileri veya bir kare geri yürüyorsunuz yavaşta da 90 derece sağa veya sola dönebiliyoruz. Bir labirentteyiz ve düşmanı gördüğümüz zaman atış ediyoruz.

Hem yapısal hem de görsel olarak bu kadar basit olmasına rağmen FPS'lerin öncüsü olmak dışında da çok önemli yenilikler getirmiş Maze War. Örneğin ilk kez bir oyunda P2P (peer-to-peer) multiplayer oynanışa yer veriyor ki elbette bu Maze War'ı aynı zamanda ilk multiplayer FPS yapıyor. İzleyici modunu ilk kez kullanan oyun aynı zamanda Maze War. Yani direkt dâhil olmadan maç izleyebileceğiniz var. Bunun dışında oyuncunun harita açıp yerini görebilme özelliği de ilk kez Maze War'a gelmiş.

ROGUELIKE BENEATH APPLE MANOR [1978]

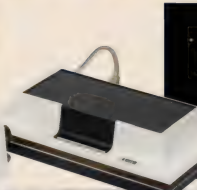
➤ Yaaaaa ilk roguelike'in Rogue olduğunu sanmıştınız, değil mi? Bu fikre nereden kapıldınız hiçbir fikrim yok ama türün atası Beneath Apple Manor aslında.



Beş katlı zindana giren ve en alt kattaki Altın Elma'ya ulaşmaya çalışan bir maceracıyız. Zindanlar rastgele oluşuyor ve biz de buralarda hayalet, Slime gibi düşmanlarla savaşıyoruz, hazine arıyor, kattan kata geçmeye çalışıyoruz. Türün karakteristik özelliklerinden biri de aşırı zor olmasdır bildiğiniz gibi ki Beneath Apple Manor da bu özelliği fazlasıyla bünyesinde barındırıyor. En uyuz düşmanı kesmek bile büyük olay oyunda.

Bir not: Türünün ilk örneği olmasının yanı sıra özel bilgisayarlara değil, evlerde kullanılan bilgisayarlara çıkan ilk ticari oyun olmasıyla da bir ilk Beneath Apple Manor.





SPOR TABLE TENNIS [1972]

➤ Beklenmedik şekilde en çok kafa yordugum kategori bu oldu. Bir tarafta ilk oyun konsolu Magnavox Odyssey'e çıkan Table Tennis var, bir tarafta ondan iki ay sonra çıkan Pong var, bir tarafta onlardan çok daha önce, 1958'de yapılan Tennis for Two var... Ha öte yandan Odyssey'nin çıkış oyunları arasında da yine Table Tennis'le aynı şekilde oynanan bir de Tennis oyunu var... Odyssey denince akla ilk gelen Table Tennis ama, ondan gidelim.

Pong'u hepiniz biliyorsunuz zaten. Ekranın sağında ve solunda iki sopa var, bunları yukarı-aşağı hareket ettirerek ortada hareketli durumdaki topa vuruyor, karşı tarafa karşı skor kazanmaya çalışıyorsunuz. Table Tennis bunun 1-2 adım daha ilkel, öncelikle sopanızı ekranda istediğiniz gibi hareket ettirebiliyorsunuz ama istediğiniz yerle kastım İSTEDİĞİNİZ YERİ Rakip sahaya geçebilir, hatta ekranın dışına



çıkabilirsiniz. Herhangi bir skor sistemi de yok ayrıca oyunda (ve genel olarak Odyssey'de). Kendi hesabınızı kendiniz tutuyorsunuz. Ayrıca kontrol cihazındaki bir analog ile topa abartı fışkırtmak mümkün. Aslında böyle söyleyince daha ilkelmiş gibi durmadı... Bir denemek lazım...

Tennis for Two mu? O dijital değil de analog bir mekanizmaya sahip olduğu için saymadım aslında ama video oyunu tanımınızın ne olduğuna göre sayabilirsiniz de. O da bu Table Tennis gibi bir şey.

YARIŞ SPACE RACE [1973]

➤ Bugünün yarış oyunlarıyla az çok alakalı sayılabilecek ilk örnek için sizi 1974'te çıkan Speed Race'e alalım ama teknik olarak ilk yarış oyunu, çok daha ilkel yapıdaki Space Race sayılır. Hatta Space Race'in "ilk arcade oyunları" sıralamasında da ikinci sırada olduğunu not edeyim (Pong'dan sonra).

Siyah-beyaz olan oyunda ekran ikiye bölünmüş durumda ve iki oyuncu ekranın altındaki iki uzay gemisini yönetiyor. Amaç sağdan-soldan geçen gelen asteroidleri atlatarak ekranın en üstüne ulaşmak ve yavaşladık oyuncudan daha yüksek skor yapmak.

Evet, çok insanı hayran bırakan bir oyun değil, farkındayım ama bazı türler de hayatına ufak ufak adımlarla bağlıdır işte.

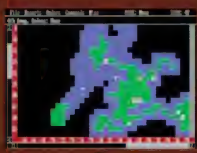


STRATEJİ EMPIRE [1977]

➤ Maalesef hakkında pek bir bilgi olmayan, dolayısıyla pek anlatamayacağım bir oyun Empire.

Sonradan da başarılı bir programcı haline gelecek Walter Bright, Battle of Britain, Risk gibi kutu oyunlarından ilham alarak Empire'ı (şu anki bilinen adıyla Empire Classic'i) POP-10 isimdeki bir bilgisayarda tasarlıyor. Küçük bir topluluk arasında yayılan oyun bir gün makineden çalışıyor, kodlar yok ona gitti, yok buna gitti derken bolca modifiye ediyor, sonra 1984'te yine Bright'ın eline geçiyor. O da oyunu elden geçirip IBM'e uyumlu hale getiriyor ve oyun o noktada yeni ismiyle (Empire: Wargame of the Century) bayağı bir ilgi toplayarak Amiga'dır, Commodore'dur, DOS'dur her yere uyarlanıyor.

İlk hali nasıldır, bu versiyondan ne kadar farkı vardır tam bilemiyorum ama aşağıdaki ekran görüntüsü Wargame of the Century versiyonuna ait, classicempire.com'a girip deneyebilirsiniz isterseniz.



BULMACA FLAG CAPTURE [1972]

➤ Çok daha eskilere de gidebilir bu kategori. Nihayetinde bilgisayar ve oyun kavramları bir arada gelince 1970'lerdeki ilk oyunlar ile tic-tac-toe oyunu Bertie the Brain veya OXO gibi. Ama onlar analog yapıdadır so-

nuçta. Kandırmayalım.

Flag Capture eski dostumuz Mayın Tarlası'nın biraz değişiki. İki kişi oynuyorsunuz ve bir karenin üzerine gelip tuşa bastığınızda (ya Bulmaca'da boşlukları) kareler yavaş yavaş açılıyor. Bir o kadar da gizli, ya etrafınızda kaç mayın olduğunu söyleyen bir mekanizma var. Bu da... (Bulmaca'da boşlukları) kareler yavaş yavaş açılıyor. Bir o kadar da gizli, ya etrafınızda kaç mayın olduğunu söyleyen bir mekanizma var. Bu da...



MACERA COLOSSAL CAVE ADVENTURE [1976]

➤ Metin tabanlı bir macera oyunu (text adventure) olan Colossal Cave Adventure, ilk macera oyununun yanı sıra ilk interaktif kurgu olmasıyla da önemli bir yere sahip. İlk hikâyeli oyun yani kendisi.

Bir mağara araştırmacısı olan Will Crowther'in eşinden boşandıktan sonra kızlarıyla vakit geçirebilmek için hazırladığı kişisel bir proje olarak başlıyor hayatına Colossal Cave Adventure. Oyunun tamamen metinlerden oluştuğunu söyleyememe gerek yok herhalde. Bulunduğunuz oda size tasvir ediliyor ve siz de o odadaki objelerle ne yapmak istediğinizi veya hangi yöne gitmek istediğinizi komut olarak giriyorsunuz, ardından da oyun size eyleminiz sonucunda ne olduğunu veya yeni bir bölgeye geçtiyseniz o bölgeyi anlatıyor. Ufak tefek şakalar da eklemiş ayrıca Crowther'ın. Çıplak elle ejderha öldürmeye kalkarsanız "NASIL YANIR?" falan diyerek yaşıyor makine.

Colossal Cave Adventure Crowther'dan habersiz sağa sola yayılıyor ve oyunu eline geçirenlere birli olan Don Woods işi iletirmeye karar veriyor; bir sürü yeni mekân, obje ve ekleyerek Colossal Cave Adventure'u büyütüyor. Hatta Woods bu sürekliliği oyunu güncelleme işini 90'ların ortalarına kadar sürdürmüştü.

```

>strong steel grate mounted in concrete.
A dry streambed leads into the
depression.

>open grate
It seems to be locked.

>unlock grate
What do you want to unlock the steel
grate with?

>key
You unlock the steel grate.

```

*n

Path.

You are standing on a path south of you. To the west a

*w

Flower garden.

You are in a well-kept garden you notice lots of flowers.

*w

Cliff.

You are standing on the edge of a river to the south. A chieftain's heights. At the base of the rocks.

*w

As you approach the edge of the cliff you retreat as you feel the leap.

You are splattered over a wall. The rest of your remains (especially your eyes). If you might have decided not to go. Persona updated.

Would you like to play again?

DVO MUD1 [1978]

➤ Kasım 2014 sayısında MUD1'arla ilgili bir dosya hazırladım, belki hatırlayanların olabilir. Çoğu oyuncunun hiç alakası olmayan ve olmayacak bambaşka bir dünya MUD dünyası. DVO'nun olmasını istediğiniz bir şey vardır mutlaka sizin de. İşte o istediğiniz DVO aslında çok büyük ihtimalle var zaten. Eğer oyunun grafiğinin olmamasını sıkıntı etmezseniz...

Bu metin tabanlı, sanal bir dünya yarat-

ma ve insanların internet üzerinden girip bu dünyaya dâhil olabilmesi sistemini, yani MUD (Multi-User Dungeon) türünü başlatan oyunun adı da zaten direkt olarak MUD. Türe ismini verince karşısına diye MUD1 denmeye başlanmış.

Tolkien'in eserlerinden esinlenen MUD1 1978'de küçük bir topluluk arasında oynamaya başlıyor. Essex Üniversitesi, Arpanet'e (internetin öncüsü) bağlanınca da ilk online RYO haline geliyor. Oynanış tabii biraz önce Colossal Cave Adventure'da kısaca bahsettiğim gibi. Tek fark karşınıza gerçek oyuncuların da çıkabiliyor olması ve onlarla da etkileşime girebiliyor olmanız (ufaklık bir fark, evet).

SİMÜLASYON FORTUNE BUILDER [1984]

➤ Simülasyon türünün kökeni genelde Will Wright'la ve 1989 çıkışlı SimCity'ye ilişkilendiriliyor olsa da ondan daha eskisi de mevcut.

Colecovision'a çıkan Fortune Builder'da kendimize dev bir tatil bölgesi yaratıp belli miktarda para kazanma amacındayız. İki kişilik bir oyun olarak düşünüldüğünden tek kişi oynasanız bile ekranın yansına sahipsiniz yalnızca.

Büyük ölçüde boş bir haritada, sınırlı para ve benzin istasyonu, otel gibi birkaç bina dikme imkânıyla başlıyoruz oyuna. Bölgeyi yavaş yavaş çekici bir yer haline getirdiğimiz siyah noktalar olarak gözükten otomobiller mekânımızı daha fazla ziyaret etmeye başlıyor, daha fazla para kazanıyoruz ve kayak merkezlerinden lunaparklara, marinalara, daha fazla gelir getiren tesisler kuruyoruz.

Yaratıldığı türe iyi bir start verenlerden Fortune Builder. Gayet gelişmiş bir oynanışa sahip. SimCity'nin başlıca ilham kaynağı olmuş olsa gerek.



İLK VIDEO OYUNU

➤ Elektronik oyun kavramı ilk kez 1947'de geliştirildi. İlk elektronik oyun cihazı, bir radyo seti üzerine kurulmuş, elektronik devrelerle çalışıyordu. Bu cihazın adı Cathode-ray tube amusement device'tir. (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Mesela 'İlk interaktif elektronik oyun' olarak nitelenen "Cathode-ray tube amusement device" adında bir aygıt bulunuyor (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Bunun ardından bir tic-tac-toe simülasyonu olan Bertie the Brain geliyor (1950). Bu da analog yapıda ama elektronik bir görselleştirmeye sahip. Yalnız bu görselleştirme bir ekran değil, ampullerle gerçekleştiriliyor. O nedenle Bertie the Brain'de video oyun tanımına sokmayanlar çoğunlukta.

Fortune Builder, ilk video oyunu simülasyonu.

1947'de geliştirildi. İlk elektronik oyun cihazı, bir radyo seti üzerine kurulmuş, elektronik devrelerle çalışıyordu. Bu cihazın adı Cathode-ray tube amusement device'tir. (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

1947'de geliştirildi. İlk elektronik oyun cihazı, bir radyo seti üzerine kurulmuş, elektronik devrelerle çalışıyordu. Bu cihazın adı Cathode-ray tube amusement device'tir. (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Ünlü Tennis for Two da 1958'de çıkıyor. Yine dijital değil de analog bir yapım Tennis for Two ve kendinden öncekilerin sahip olmadığı teknik bir özelliğe sahip değil. Ama bazılarının Tennis for Two'yu ilk video oyunu saymasının sebebi teknik değil daha felsefi. Tennis for Two'dan önceki oyunlar geliştirildikleri bilgisayarların yeteneklerini sergilemek için yapılan şeylerdi. Tennis for Two ise tamamen insanlar eğleniş diye yapılmış. Belki de sırf bu yüzden ilk video oyunu sayılabilir (dijital olmama mevzuatının bu konuda kısıtlı olduğu).

Takvimi biraz daha ileri, dijital çağa sarıyormuz... Ralph Baer, ilk video oyunu konsolu olan Magnavox Odyssey'nin prototipi olan Brown Box'ı 1969'da yapıyor. Ekranı iki sopamız var

1947'de geliştirildi. İlk elektronik oyun cihazı, bir radyo seti üzerine kurulmuş, elektronik devrelerle çalışıyordu. Bu cihazın adı Cathode-ray tube amusement device'tir. (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Magnavox Odyssey'de 1972'de yapılmış olan, aynı zamanda ilk elektronik oyun konsolu. Bu konsolun adı Brown Box'tur. (1969). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Sonuç olarak... Bilimiyorum A. A. Dedikim gibi kavram muğlak olduğundan net gerçekler yok. Hangisi kafanıza yatarsa onu ilk oyun olarak sayınız.

The Longest Journey



EN UZUN YOLCULUK,
EN UNUTULMAZ MACERA

-ESER GÜVEN



I feel like someone's staring at me.

Maceraaaa dolu Arkediyaaaa, Arkediyaaaa, maceraaaaa. Nasıl Rafet el Romanov'ın Arcadia şarkısı (yoksa başka bir şey miydi... her neyse) unutulmazlar arasında *The Longest Journey* de bir o kadar unutulmazdır. Eğer internet'te "tüm zamanların en iyi 25 macera oyunu" gibi listelere baktıysanız bu listeleri domine eden Lucas Arts ve Sierra'nın dışında tek tük oyun görürsünüz. Genelde Syberia aradan sıyrılmaaya çıkar, Revolution Software *Broken Sword* ile boy gösterir ama asıl o listelere gün ışığı gibi parlayan ve zirveye yakın konumlanan bir oyun vardır: *The Longest Journey*.

1999 yılında daha önce PC dünyasında adı sanı duyulmamış Funcom isiminde bir firma kucakçımıza adeta bir bomba bıraktı. Her çıkan macera oyununu yakından takip eden biri olarak neyle karşılaşacağımızı bilmeden başlamıştım *The Longest Journey*'e. Oyunun yavaş yavaş ortaya çıkan inceleme notları inanılmazdı: "son yılların en iyi macera oyunu" diyorlardı, "bir bayyaptı" diyorlardı ve ben de bir yandan oynarken aynı duyguları içerisindeydim. Hani bazı oyunların hiç bitmemesini istersiniz ya, *The Longest Journey* benim için o oyunlardan biriydi. Hiç unutmuyorum, oyunun tam çözümünü yazmak için ilk bitirilişimin hemen ardından tekrar oynamaya başlamış ve Stark ve Arcadia dünyalarını da hiç sıkılmadan bir kez daha dolaymışım.

Ragnar Tornquist, The Longest Journey ile biri fantastik, diğeri bilim odaklı iki farklı dünyaya harika biçimde bir araya getirme başarısını göstermişti ve bu ikisi arasındaki bağ da bizim yönetilişimiz ana karakter April Ryan'dı. Aslında April kendi problemleri olan, hayatın zorluklarına mücadele eden sıradan bir genç kızı ama bu genç kızın sıra dışı bir yeteneği vardı: Büyülü Arcadia ve bilimsel Stark dünyaları arasında geçiş yapabiliyordu. Oyuna başladığımızda o da, biz de bu yeteneklerinden habersizdik. Hatta başka bir dünyanın varlığını bile bilmiyorduk ki. Ama olaylar bizi çok farklı bir noktaya götürdü ve April'in bu büyük resimdeki rolünün ne olduğunu öğrenmek için birlikte çok güzel bir kişisel yolculuğa çıktık. Ama ne yolculuktu bel

The Longest Journey'in en etkileyici yanlarından biri hikayesini anlatırken acele etmemesi, alılda kalıcı karakterler eşliğinde bize April ile tamamen özdeşleşme imkânı vermesiydi. Bana her ilki dünyada da birbirinden zorlayıcı bulmacaları çözme

çalışmamızı da eklersek oyun macera severler için tam bir cennet sunuyordu. İşte tüm bunlar bugün bile benzerine rastlamadığımız inanılmaz bir hikâye içinde yoğunlunca bu oyuna neden bayyaptı dendiğini anlamak hiç de zor olmuyor. Bu yazıyı yazmadan önce GoG versiyonunu kurdum, daha ilk sahnesiyle bile anıların canlanmaya başladığını kendimi saatlerce oyunun başından kalkamamış halde buldum. Çıkışın üzerinden neredeyse 15 yıl geçmiş bir oyun olmasına rağmen Arcadia tam da hatırladığım gibi renklerek, Stark aynı zihnimde yar ettiği gibi soğuktu, aralarda giren sinematik sahneler güzelliğinden bir şey kaybetmemişti. Tamam grafikler günümüz standartlarının epey gerisinde kalıyordu, arkaplanlar sorunsuz olmasına rağmen karakter modelleri aynı Vampire veya diğer eski oyunlarda olduğu gibi çözünürlüğün de (640x480) etkisiyle bol pikselli görünüyordu. Ama ekran kartı ayarlarıyla azıcık oynayıp oyunun AA/AF kullanmasını sağlarsanız ışın rengi değişirdi, yumuşacık oldu karakterler de. Bu minik ayrıntı yapınca şunun farkına vardım: *The Longest Journey* o kadar güzel yaşanan bir oyundu ki... Üzerinden geçekten de bu kadar süre geçmiş olduğuna inanmak çok güç.

The Longest Journey sadece oyuncuları için değil, sektör için de çok önemliydi. Malumumuz her yıl düzenlenen geleneksel "macera türü öldü" seniklerinin en çokulu kutlandığı yıllardı 90'ların sonu. Ama *The Longest Journey* ile bir zamanda ortaya çıktı ki öldü diyenler apıyıp kaldı, kanımca sektör de biraz daha cesaret kazandı ve oyunun *Runaway*, *Syberia*, *Black Mirror* gibi yeni serilerinin ortaya çıkmasına da epey büyük bir katkısı oldu. Tornquist yalnızca türünün en iyi oyunlarından birini yaratmakla kalmamış, piyasaya da bir şekilde cesaret vermişti.

Eminim ki *The Longest Journey*'i oynamış olanlar bu sayfalarda oyunun ismini görür görmez "tekrar oynasam mı acaba?" diye düşünmeye başlamıştı. Ama benim sözüm bu bayyaptı ile henüz tanışmamış olanlara. *Planescape: Torment* metinsel içerik anlamında RYO türü için ne ifade ediyorsa, *The Longest Journey* de macera türü için aynı şey ifade ediyor bana göre. Oyundaki diyalogları gördüğünüzde bu cümleyi neden kurmuş olduğumu çok iyi anlayacaksınız. Teşekkürlerinizi sovradan kabul ederim.

AMA DEVAMI NEREDE BUNUN?

The Longest Journey aslında tek başına muhteşem bir oyun, yeni birleştirmede yeniye devam etme zorunluluğumuz yok bence. Yeni de tade dünyamızda kalar. Ağ için o tade dindirmeye çale miak adına devam oyununa da bir göz atabilmemiz. 2006 yılında çıkan *Dreamfall: The Longest Journey* ise mesela, ben açısından: dolay çoğu kişinin oynayıp "ben *The Longest Journey* oynamam yaa" dediği ama yarıydığı bir oyundur kendisi. *Dreamfall* un hikayesi çok iyi olsa da oynanış bakımından ilk oyunun gerisinde kaldığını düşünüyorum ben. Uzun diyaloglar okumayı sevenlerin pek hoşlanmayabileceği oyunda gerekici novu ve güziken kısımları da mevcuttu ve bunlar atmosferi azıcık bahalıyordu.

2014 yılında ise Kickstarter'daki başarılı fonlama sayesinde ortaya *Dreamfall Chapters: The Longest Journey* çıktı. Bay bölüm halinde yayınlanan oyunun her bölümü Hakan Çimenli tarafından yazılmış ve yeni bir karakteri içeriyor.

Tornquist 2013 yılında 10. oyunun çıkmasını düşünmüştü. *The Longest Journey* Hometown'ın başlatmıştı ama aslında *The Longest Journey* geçen oyun sayısı toplamda tahmini 10. bölümü kadar o projesinin yeni bir haberi alamadık.

NEDEN EFSANE OLDU?

1

APRIL RYAN

Macera oyunları tarihinin en unutulmaz karakterlerinden biri olan April'in *The Longest Journey*'nin başarısındaki payını feda etmek gerekten de kolay değil. April çok güçlü bir kadın karakter; başarıya ulaşmak için erkeklerle ihtiyacı duymayan, ayakları sağlam basan bir kadın. Onu bu yönden Lara Croft'a benzetebiliriz olsa da Lara'nın fiziksel yanı, April'in ise psikolojik yanı ağır basıyor. Çocukluğunda üvey babasının güdülerine maruz kalırsın, 18 yaşında üvey ailesini terk edip kendi başına kalırsın. Oyunun başında gelişen olayların ardından bir Shiftar, yani dünyaları arasında geçiş yapabilen biri olduğunu öğrenir. April'in oyun boyunca kişisel gelişimini şahıs olmak en unutulmaz deneyimlerden biri olarak kalacak anlarında.

3

DOĞAÇLAMA

Tremquist seslendirme sanatçısı büyük ölçüde serbest bırakıldı. Bilemedi unutulmaz karakterlerden Crow'un bağlayıcılığı yazık olan bag cümlesi varmış. Roger Rahnst'nin ses tonu ve yorumları Crow'un diyaloglarının jekillenmesini sağladı. Bilemedi unutulmaz karakter Andrew Donnely'yi yitirdi. Comestiyeni olduğu için diyalogun çoğunda kendi sesini kullanmış.

2

DİN

"Din mi?" dediğini duyuyordum. Normalde oyunlar din çok fazla atıf yapmaktan kaçınır. Ama *The Longest Journey* inanç haldinde bir oyun; dinin aktif biçimde var olduğu bir evrende geçen bir oyun. *The Longest Journey*'de kendimizi keşfediyor ve kendimizi inandırmaya çalışıyoruz ama arka planda sürekli bir inanç yarılması ve April'in görevi konusunda bilgilendirilen karakterlerden biri Hope Street katedralının Katolik rahibi Father Raul'du. Raul teoloji üzerine çalışırken Katolikliğe olan inancı sarsılmış, sonra tanıştığı Sentinel sayesinde kaos ve mantık arasındaki Dengeyi öğrenmişti. Raul bize Hem Denge'ye, hem de Tanrı'ya aynı anda inanabiliyoruz dedi. Tremquist oyunda dine yaptığı atıflarla günümüz dünyasındaki inancı çok para odaklı din dünyasını eleştiriyordu.

4

BURNS FLIPPER

Oyunun çok sayıda unutulmaz karakterinden biri de Burns'tu, tekerlekli sandalyeye itilme doğrusu yerçekimi sandalyesini mahkûm bir bilgisayar kondu ve acayip çok konuşuyordu. Oyunda April'in Burns'e söylediği son cümleyle duyduğunuzda emin siz de çok şaşırırsınız. İnancı çok para odaklı din dünyasını eleştiriyordu.



5

DENGE KAVRAMI

"The Longest Journey"ün özünde denge kavramı bulunuyor. Denge dediğimiz şey evrende var olan kütçe ile mantic arasındaki terazi diyebiliriz. Büyük ve bilili bir aradayken insanlar alda hayale galmeyerek güçlere sahip olmuştur, bunu kötüyü kullanmışlar ve sonucu büyük bir yıkım olmuştur. Bundan kurtulmanın tek yolu Bölünüşü yaratmak olarak görülmüş, böylece Stark ve Arcadia içki dünyaları birerinden ayrılmış; büyük Arcadia'da, bilim ise Stark'ta kalmış. Dengenin korunmasından sorumlu olan Muhafız her iki dünyadaki bir dünyada yaşıyor ve bu Muhafız her iki dünyada bir değişiyor. Son Muhafız'ın görevden ayrılma zamanı geldiğinde Denge de bozulmaya başlamıştı. April'in oyunun başlarında anlık dışı olma Arcadi'dan sahneler göstermesinin nedeni de bu. Oyundaki diyalogları dikkatli takip ederseniz bu kavramların April ve geçmişinin ne kadar doku olduğunu siz bilececeksiniz.

BUTL

6

APRİL'İN GÜNLÜĞÜ

April'in 5 yaşından beri tuttuğu günlüğü. The Longest Journey'de olan bitenler için bir rehber niteliğinde adeta. April günlüğüne yalnızca edindiği önemli bilgileri yazmıyor, aklından geçenleri, öğrendiklerini ve hissettiklerini de kaleme döküyordu. Ve biz bu sayede günlüğteki her yeni girdi ile April'in kişiliği hakkında yeni bir şeyler öğreniyor ve ona daha da çok bağlanıyorduk.

8

ZAMANIN ÇAR-KINDA BİR DİŞİ

Her şeyin merkezindeki karakterin aslında u kulları da önemli olmaması çok sık rastlanan bir durum değil. Evet başlarda April seçilmiş kişiydi ama sonrasında işler değişti. Temquist bunu "siz yalnızca zamanın çarkında bir dişiydiniz, ama en küçük dişi bile büyük bir fark yaratabilir" şeklinde ifade ediyor. Oyunun oyunlarının sebebi de budur kısacası.

7

KÜFÜR VE CİNSELLİK

Oyunun bolca küfür duyacağımızı, yankı karakterler hayatın içinden tipler ve onlar da böler gibi davranmaktan küfür ediyorlar. Bundan rahatsız olmayın. Arada sıra içimci cümleler de olacak, ev sahibimizin mutlu bir lezzetli ilişkisi içinde olması ve sıkı hayatından bahsetmeyi çok sevmesi bile. The Longest Journey'nin çağır bir oyun olduğunu düşünün.

9

YAŞLI KADIN

Oyuna başladığımızda bir kız ve iler erkeği "hikâye" anlatan yaşlı bir kadın görürüz. Tüm iyi hikâyeler gibi bittiği yerde başlayan bir hikâye... Bir kulede, artık var olmayan bir dünyada geçen iyi hikâye... Ve aynı kadın oyunun sonunda bir kız daha karpına çıkar. Hikâyesini anlatmış ve bitirmiş.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CONFLICT: DESERT STORM [PC / PS2 / XBOX / GC]

Şükürler olsun ki eşim oyun oynamayı seven bir insan. O yüzden sık sık beraber bir şeyler oynuyoruz. Geçenlerde de elimizin altında oyun kalmadığına eBay'den çıktı gerek parasına kazanılmış ve bir köyde bekleyen Conflict: Desert Storm'a bir bakalım dedim. İyi ki de demişim...

Conflict: Desert Storm bir taktiksel aksiyon dostları. Her biri ayrı özelliklere sahip (ağırlık uzmanı, patlayıcı uzmanı, sniper vb.) dört askeri yöneterek tabii ki de Orta Doğu'ya ve demokrasi ve barışı getiriyoruz. Ama olay bu değil. Oyunun olayı bu operasyonları on-op olarak beraber yapabiliyoruz. Biz eşimle beraber split screen 2'er askeri yönettiğimiz PS2 versiyonunu oynadık ki diğer versiyonlarda 4 kişi aynı anda da oynatabiliyor. Açık konuşmak gerekirse de hayli mesafeli yaklaştığımız oyundan inanılmaz keyif aldık. Askerlerimizin yeteneklerine göre beraber taktikler geliştirerek, organize şekilde hareket etmek, bilgisayarın yönettiği askerlerimize emirler vermek falan gerçekten de büyük keyif verdi (hatta kendimizi o kadar kaptırdık ki kavgaya ettiğimiz bile oldu).

Tabii oyunun eksileri de yok değil. Grafikler biraz çamur gelebilir gözünüze. Yapay zekâ da çok akıllı sayılmaz. "Geri kalmış Orta Doğu'ya barış ve demokrasi getiren Amerika" konsepti de cabası elbette ki. Ama zevkine ucuz bir aksiyon filmi izliyorsanız gibi hislanırsanız geçin derim.

Her iki kladın ismiyle (çıkıllık olmasına da şükleriz) 400.000 adetlik PS2'nin Platinüm sürümüne (400.000 adetlik) bu aksiyon Conflict: Desert Storm 8.000 adetlik diye de hisna derdik zaten. Ardından da devam oyunları geldi ki eve onları da aldık bile. Siz de bekleriz... -Emre

SPEC OPS SERİSİ

Zamanında PS1'de oynadığım Spec Ops serisini bu oyuna inanılmaz benzettim. Beraber oynatabilen askeri taktiksel aksiyon oyunuydu o da. Ama onun ciddi eksileri vardı ne yazık ki...

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

İKARI WARRIORS [NES]

8-yönlü joystick'le oynanan bir oyunu dört yön tuşuyla oynamaya çalışırsanız sadece parmaklarınız değil beyniniz de su toplanır. İlla da oynayacağım diye böylesi bir zulme gerek var mı yani?

Ikari Warriors arcade versiyonu aksiyon, NES versiyonuysa vurulma simülasyonu türünde bir oyun. Dört bir yandan üzerine kursun, bomba ve füzeler (evet tek bir insanın üstüne füzeler atacak kadar ruh hastası bir orduya karşı savaşıyoruz) yağarken ölümlerden ölüm beğeniyoruz. Arcade versiyonundaki 8 yönlü joystickler sayesinde istediğimiz yöne ateş edebiliğimiz halde NES versiyonunda düşmana dönene kadar ensemize 50 kere plağı yiyoruz çünkü. Şahsen bu oyunu oynarken mafyanın Emrah'a ateş ettiği ve her kursunu yediğinde daha da şevkle "Aaaaaaa!" diye bağırarak annesine koştuğu sahneye remake çekiyor-muş gibi hissettim.

Ronaklıno'nun fırtına gibi estiği yıllardaki reflekslerine sahipsiz Game Over ekranını maksimum 3 dakikada göreceğiniz bir oyunda her bir tur neden en az 45 dakika sürecek şekilde tasarlanmış o da aynı bir tez konusu tabii. Ayrıca "zulüm paylaştıkça büyük" sözünden yola çıkarak bu zulme arkadaşlarınızı da dâhil edebilirsiniz isterseniz. Beraberce delik deşik edilebilir, yanan tanktan inme butonunu ararken kol kola havaya uçabilir, ama en güzeli de biri biraz önden gitti diye kayaların arkasına sıkıp kalan arkadaşınızı öldürmesi için düşman askerlerine yalvarabilirsiniz (hatta yalvardığımız asker sizi de vurabilir).

Tsubasa'daki futbol sahalan gibi git git sonu gelmeyen turnaları ve grafiklerdeki flicker'lar yüzünden bazen belden aşağısı, bazen de belden üstü olmayan düşmanların üzerine bir de bütün oyun boyunca hep aynı müzik çalınca çok ciddi şekilde kafa yapıyor meret. Ben olsam yeşil reçeteye satırım bu oyunu yeminle. Fona Murat Kekilli'nin "Bu aşkım ölürüm" parçasını koyarak oynamanız tavsiye edilir. -Emre





FAZLA İYİSİN [GRIM FANDANGO]

Ölüm Departmanı'nda işler Manny için yolunda gitmiyordu. Öteki tarafa en hızlı gidiş yolu olan 9 numaralı trenle sevap puanları yetecek yağlı müşteriler hep meslekteki rakibi Domino'ya gidiyordu. İşleri kendi eline almaya karar verdi ve birkaç "ayarılma" ile ona gelmemesi gereken bir müşteri kaptı: Bütün hayatını hayır işlerinde geçirmiş Mercedes Colomar... Yani Meche...

Yine de hiçbir şey yolunda gitmeye başlamamıştı, Meche hayatını adeta bir azize gibi geçirmiş olmasına rağmen trenle puanı yetmiyordu, bu işte bir yanlışlık olmuyordu. Manny, Ölüm Departmanı'nın yazılması konusunda patronuyla kavga ederken Meche öteki tarafa giden yolu yürümeye karar vermiş, oradan uzaklaşmıştı. Gözaltına alınan Manny oradan kaçarak ve yarı istekli bir şekilde Direnisi'ye de katılarak Meche'nin peşinden gitti.

Direnis'in lideri Salvador bir keresinde Meche'ye ulaşmak için her şeyi yapmaya hazır Manny'e ona aşık olup olmadığını sormuştu. "Aşk? Aşk yaşayanlar içindir Sal. Ben tek bir sebepten onun peşindeyim, o benim buradan çıkış bileti." diye cevap vermişti. O sırada hayatına, daha doğrusu hayatızsızlığına giren en özel insanın peşinde olduğunu en fazla uzaktan hissedebiliyorsa gerek.

Birbirlerinden uzak ve zorlu zamanlar vardı önlerinde. Yıllar sonra gerçekleşen buluşmaları Manny'nin boşboğazlığı nedeniyle kallavi bir tokatla taçlanacaktı. Baki erkekler kendilerine sert davranan kızlardan hoşlanırsa, yapacak bir şey yok.

Meche bulundukları yerde hapis tutulduğunu söylüyordu ama Manny herhangi bir parmaklık görmediği için ona inanmakta zorlanıyordu. Manny ona onun iyiliğini istediğini söylüyordu ama bu tanımadığı dünyada bir başına yıllarını geçirmek zorunda kalan Meche ona güvenemiyordu. İlk zeytin dalını Manny uzattı; Meche bir silah istiyordu ve Manny o silahı kendisine temin etti. Ancak Meche'nin silahı doğrulttuğu kişi Manny'den başkası değildi. Onları orada tutan Domino'yu tehdit ediyordu; "bizi bırakırsın yoksa adımı vururum". Eh, Domino için Manny o kadar da önemli sayılmazdı; ciddiye almayı, "eh gidişini gördüğü Manny ama hanimefendi oldukça kararlı gözüküyor" gibisinden alaycı alaycı konuşuyordu. Aslında zaten biliyordu Meche'nin o tetiği çekemeyeceğini. Manny'nin ona çalışmadığını söylediğinde ve Meche bu kez silahı ona doğrulttuğunda bile keyfi hiç kaçmadı: "Unuttun mu? Bunun için fazla iyisin." Meche'nin "Değilim. Artık değilim. Beni buraya tıkarak iyiliğimi benden aldın." laflarının doğru olmadığını ise o odadaki herkes biliyordu.

Neyse ki bu küçük olay Manny ve Meche ikilisinin arasındaki güven sorunlarını kökünden çözümsü okdu. Oradan kaçmaları, Domino'yu alt etmeleri, çöllere düşmeleri vs. derken Dokuzuncu Öteki Dünya'ya kadar birbirlerine sıkı sıkıya bağlandılar, sonsuza kadar mutlu yaşı... sonsuza kadar mutlu oldular. -Ömer

NOKIA N-GAGE FACIASI

OGZ Online için haber ve makaleler yazdığım dönemde N-Gage'i başsarılsızlık olarak nitelendirdiğim için bana çok kızan arkadaşlar olmuştu. O yüzden bu ay istedim ki sadece ben değil, neden bütün oyun medyasının makineyi bir başarısızlık olarak gördüğünü ele alayım. Yoksa beğenip beğenmemek size kalmış elbette.

2000'lerin başlarında cep telefonlarında Java oyunların yaygınlaşması sonucu Nokia'nın aklına bir fikir geldi: Neden cep telefonu ve taşınabilir bir konsolu tek makinede birleştiriyorlardı ki? (ah abı, şu cümle kanayan yaradır, Vita'da telefon özelliği olsa yeminle başka telefon kullanmam - Ö). Bunun çok iyi bir fikir olduğuna karar verip ciddi yatırımlar yaptılar ve Ekim 2003'de Nokia N-Gage'i piyasaya sürdüler.

Gelgelelim işler beklenildiği gibi gitmedi. Oyuncular sisteme ilgi göstermedi ve ilgi gösterenleri de 300 dolarlık fiyatı kaybettirdi. Hatta satışları o kadar kötü gidiyordu ki tarihte sadece 1 hafta içinde fiyatı 100 dolar ucuza düştü. Bu ilgisizlik boştan yere de değildi tabii. Oyun değiştirmek istendiği zaman telefonu bataryasına

kadar sökmek gerekiyordu, tuş takımı ciddi anlamda işlevselliğinden uzaktı, ekranı aşırı küçük, bataryası çok kısa sürede tükeniyordu ve oyun kütüphanesi zayıftı. Telefonun tacı'ya benzeri ve mikrofonun yan tarafta olması saymıyorum bile.

Nokia 1 sene sonra sistemin QD isimli ikinci versiyonunu çıkarttı ki bu versiyon ilkindeki konsolların bir kısmını gideriyordu. Fakat o dönem yapılan pazar araştırmaları şunu gösterdi ki; oyuncuları büyük kısmı QD'nin çıkışından habersiz olacak kadar sisteme sırtını dönmüşlerdi. Zaten Nokia'dakiler de 2005'te kendi ağızlarıyla başarısız olduklarını resmen açıkladılar. Keza firma sistemin 6 milyon satışını beklerken sadece 2 milyonda kalmışlardı. Aynı yıl da üretimi durdurdular.

N-Gage dışından bakıldığında iyi bir fikir gibi durabilir. Fakat hedeflenen satışların 3'te birini ancak tutturması ve Nokia'ya milyon dolarlar kaybettirerek çöküşündeki ilk adımını attırması açısından oyun tarihine büyük bir başarısızlık olarak geçti. Yoksa ben de milletin tiksindiği pek çok oyunu severek oynuyorum, ne var canım bunda? -Emre



MÜZİK

ÇİZGİ ROMAN // ÇİZGİ FİLM // FİLM // MÜZİK

ÖLÜM: YAŞAMANIN AĞIR BEDELİ

Yine Neil Gaiman'ın yazdığı, Sandman'ın 3. kaskıdes / tek ciltlik oluşup bir yıl hikayesi. Ölüm: Yaşamın Ağır Bedeli (Death: The High Cost of Living).

Çizgi romanın adı çok ağır bir şeymiş izlenimini verebilir ama ölüme ait bir Ölüm (i) tanrıya ait bir şey değil. Çizgi romanın tanrıya ait olduğunu tahmin ediyorum herüz de) onun pelerini, tırpanı (imajının pek de tercih ettiği görünüşü yansıtmadığını, Ölüm'ün aslında bilgeliğini gösterdiğini) arkasında saklayan bir genç kız hikayesi. Ölüm, bu minik ölüme kendisi baktığında, genç Ölüm'ün başımda olduğu bir ölüme kadar neşeli olabilirse o kadar neşeli bir şey.

Bir şarkı vardır, belki bilirsiniz, "Ya Tanrı'la buluşmak bir şeydir, "Ya Ölüm'le buluşmak bir şeydir".

tanrıyla bir buluşma var çizgi romanında. İki tane. İlk önce 16 yaşındaki Sander ile buluşma. Ölüm'ün olduğunu iddia eden Didi ile buluşma. Ölüm'ün kuzen New York'taki unutulmaz gecelerini anlatıyor. Her ne kadar kalbinin peşinde olan 250 yaşındaki bir müneccim veya yaşamın gücünü elde etmeye çalışan bir bir müneccim. Ölüm'ün ileriye de aslında bu müneccim serisi çok fanteziye kaçmıyor; sıradan bir günden, sıradan şeylerden bahsediyor. Sandman'ın genelindeki epik ve süper anlatımı tercih etmemiş Gaiman.

Bir yan ölüme elacak son deneme başları. Yaşamın Ağır Bedeli. Heri itfak etmek gerekirse Sandman seven herkes Ölüm hakkında daha çok şey okumak, onu daha çok görmek istemeyi. Rejil bir ölüme anlattıkları bile Ölüm'ün kişiliği yine de kendi başına yetenli. **ÖZET**



AFACAN LOUIE

Asıl adı Life with Louie olan, zamanında Fox Kids'de yayınlanan bir çizgi film bu bahsedeceğim. Çizgi film deyince yüzünü buruşturan bir grup insan var, onları boş veriniz şimdi. Gelin ben size neden bu yapıyı buram buram Amerikan kültürü kuyuyor olmasına rağmen

bizim topraklarımızda da çokça sevildiğini açıklayayım.

Life with Louie, Amerikalı komedyen Louie Anderson'ın çocukluğunu biraz da abartarak anlatan bir seri aslında. Tatlı mı tatlı çizimler

görmekten önce her bölüm başında gerçek Louie bir şeyler anlatır, o bölümde izleyeceğimiz olaylarla ilgili kısa bir skeç yapar. Sonrasındaysa Louie ve çok kardeşi ailesinin, inanılmaz tatlı çizilmiş ve aynı mükemmellikte seslendirilmiş maceralarını izlerdik. Cheesecake'le beslenen japon balığı Biberi yürüyüşe çıkardığı bölümlerden, savaş gazisi babasının Vietnam'daki savaş anlarına, klasik arabasının bozulduğu zamanlardan küçük kasabalarını sel götürdüğü zamanlara kadar o kadar çeşitli olay geçirdi ki başından... En güzel yanısıra müthiş inandırıcı karakterlerin başından geçen olayların komşuluk ilişkileri, arkadaşlıkların önemi, kardeşlik ilişkileri gibi hayatın çabucak gözden kaçan noktalarını anlatıyor oluyordu. Tombalak Louie bayırla olsa da yovun asıl yıldızı her bölümde bir başka aile üyesi olabiliyordu. Ve o Türkçe dublaj... Evet, animasyonları falan seslendirme konusunda gerçekten başa rınlaz ülke ama bana göre Afacan Louie'nin seslendirilmesi televizyon tarihindeki en iyi üç örnekten biridir. İnanıyorsanız YouTube'dan bir arayan ve rastgele bir bölümü açıp babası Andy'i dinleyin. Salak salak sınıtması başlarsınca bana hak vereceksiniz. **Türkçe**





GHOST IN THE SHELL

• **Yönetmen:** Mamoru Oshii • **Orijinal Hikâye:** Masamune Shirow • **Müzik:** Kenji Kawai
• **Seslendiriler:** Atsuko Tanaka, Akio Ōtsuka, Koichi Yamadera

Yalnızca anime tarihinin değil, yalnızca bilim kurgu tarihinin değil, dünya görsel sanatlar tarihinin en değerli eserlerinden Ghost in the Shell. Hem her baştan izlediğinizde onlarca katmanının yalnızca birkaçını çözebildiğiniz mütthiş derin senaryosuyla, hem de bu tekrar tekrar baştan izleme işine girmeye zerre yerinmemenize neden olan sürükleyiciliğiyle tün dünyanın saygısını kazanmış bir yapıt. The Matrix'inden Deus Ex'ine sayısız esere ilham kaynağı oldu ama çoğu insana göre hâlâ da Ghost in the Shell'in anlatım gücüne hiçbir erişemedi.

Distopik, cyberpunk bir gelecekteyiz. İnsanların vücut parçalarını mekanik-elektronik parçalarla değiştirmesi sıradan bir durum. Ghost in the Shell'in varoluşu sorularının dönüp durduğu senaryosunun akıcılığını sağlayan bir numaralı faktörse filmi, siyasi tarafı da bulunan kökten bir polisiye oluşu. Bir cyborg olan Major Makoto Kusanagi'nin lideri olduğu özel operasyon birliğinin Puppet Master olarak bilinen siber suçluya dair araştırmalarıyla açılıp hikâye.

Major Kusanagi nasıl bir bilim kurgu ikonu olarak görülüyorsa filmin neredeyse her bir sahnesi de aynı şekilde birer ikon haline geldi; çok sayıda bilim kurgu yapımda göndermelerine rastlarız. Ve de tabii Kenji Kawai'nin bestelediği eşi benzeri olmayan müzikler de Ghost in the Shell'i Ghost in the Shell yapan elementlerin de değerlerinden.

"Ölmeden önce izlenmesi gereken filmler" vs. gibi listelere çok değer vermemeside, öyle bir zaman hiçbirimizde yok. Ama bu, Ghost in the Shell gerçekten de öyle, insanı beyninden vurulmuş döndüren bir eser. 2008 tarihli yeniden yapımda 1-2 gereksiz 3D sahne dışında gayet başlıdır, isterseniz ona da göz atabilirsiniz.

Bu arada filmi izlemek için yeterince motive edemediysem, sizi şu insanın vücudunda diken diken olmamış tüy bırakmayan, muhteşemliği-ğine şifart yetmeyecek konser performansına davet ederim. -Ömer

tinyurl.com/ogz-108-gits



BLIND GUARDIAN

NIGHTFALL IN MIDDLE EARTH

Hayatımda dönüm noktası yaratan tek bir albüm söyleyecek olсам bu herhalde **Nightfall in Middle Earth** olurdu. Nasıl? 1998'de henüz lisedeyken bir arkadaşımın hediyesi olarak elimе gelmişti albüm. Arkadaşın babasının arabasına taktık kaseti dinliyoruz, tabii o an hiçbir şey anlamadım ve yarısında filan da kapatmıştık sanırım. Sonra LOTR'dur Silmarillion'dur Orta Dünya külliyatını okurken aklıma geldi ve tekrar dinledim...

Yani nasıl tarif etsem ki o hisleri; şarkılar arkaren The Curse of Fear'da içimde cayır cayır yanan Fear'un hirsini; Hansi'nin parçalayan vokalleriyle Efflerin Gıcırdayan Buz'daki amansız yolculuğunu anlattığı Noldor'un hüznünü veya yüce kral Giorindelin Morgoth'a teke tek kapıştığı Time Stands Still'in. Mirror Mirror'un verdiği gazı nasıl anlatabilirim ki? Off... Şu an bile yazarken tüylerimi diken diken eden tüm bu epik şarkılar tek bir albüme nasıl sığmıştı ve Blind Guardian nasıl ağırs bir gruptu öyle? Üstünden neredeyse 20 yıl geçmiş, Orta Dünya'da anlatılacak hikâye kalmamış olsa bile ben dinlerim bu albümü ömrümün sonuna kadar orası net. Sadece muhteşem bir power-metal albümü değil bu, sadece çok iyi bir konsept albümü de değil. Yıllara meydan okuyan bir dost, hislerinize tercüman olan bir sırdaş gibidir NİME. Zamanında ders aralarında The Eldarın sözlerini tahtaya yazmışım hatırlıyorum da... Beni büyüttü bu kayıt resmen. Tolkien dinlese gurur duyardı eminim. -Eren E.

ISSN: 1307-0933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ukatürk, serpil@oyungozer.com.tr

Gökçe Evleri Bhamur Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL

İntiyaz Sahibi
Aliye Uluç, aliye@oyungozer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğberk Ökç, tuğberk@oyungozer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungozer.com.tr

Düzenleyici
Enis Kırazoğlu, enis@oyungozer.com.tr
Emre Özyazıcı, emre@oyungozer.com.tr
Tanrı Kaplan, tanri@oyungozer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sefer, gizem@oyungozer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Serpil, ali@oyungozer.com.tr
Anas Ayhan, anas@oyungozer.com.tr
Burak Üren, burak@oyungozer.com.tr
Can Arslan, can@oyungozer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungozer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungozer.com.tr
Emre Kırazoğlu, emre@oyungozer.com.tr
Eren Ökçe, eren@oyungozer.com.tr
Erin Büyü, erin@oyungozer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungozer.com.tr
Furkan Kırazoğlu, furkan@oyungozer.com.tr
Gökçe Hürriyet, gokce@oyungozer.com.tr
Haluk Beygü, haluk@oyungozer.com.tr
Hazar Cemre, hazar@oyungozer.com.tr
Hüseyin Can Arslan, huseyin@oyungozer.com.tr
M. Hüseyin Tatar, m@oyungozer.com.tr
Neylan Akatlı, neylan@oyungozer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungozer.com.tr
Ömer Kaya, omer@oyungozer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungozer.com.tr
Volkan Toran, volkan@oyungozer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Ömer Özdoğan, omer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

Dizaynlar
Yusuf Ustaoglu, www.merham.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Aliye Uluç

Yönetim Yeri:
Gökçe Evleri Bhamur Cad. No:13-B15A
Anadoluhisari / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Yeri:
Türkiye Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Alpınar Mah. Hıran Barajı Cad. No: 4 SANCATEPE / İST
YO. BOĞAZİÇİ KÜRÜMLERİ Y. NO 871 045 8722

Baskı Tarihi: 30 Eylül 2016
Dağıtım: TÜRKİYE Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yayın, süreli, aylık

Oyungözer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basım-yayın konusundaki sorumluluğu üstlenmektedir. Bu dergideki yazılar ve görsel materyaller SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilerek kullanılamaz.



Küçük bir rica...

Oyungözer'lerinizi biliktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sızden sonra okumaz için verileceğiniz kimse yoksa, belciler doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



#109

AİLEYİ TOPLAMANIN ZAMANI GELDİ...

MAFIA III

KASIM'DA OYUNGEZER'DE BULUŞUYORLAR



The poster features a large, close-up face of a man with a serious expression, holding a large handgun. In the background, there are smaller images of other characters, including a man in a red jacket and a woman, and a group of men in suits walking down a street. At the bottom, a classic car with its headlights on is shown, with a person's head visible in the foreground looking up at it.

MAFIA III

07.10.2016

SATIŞTA

18

www.pegi.info



PS4

XBOX ONE

PC
DVD
TIT



aralgame